
LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES]
EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.
EDICIÓN ESPECIAL
Jeep
QATAR AIRWAYS
LFP
EA SPORTS
FIFA 16
FIFA
Official Licensed Product
RESPAWN ediciones
EXCLUSIVO PARA FANÁTICOS DE FIFA





Pasión dentro y fuera de la Play

TODOS TUVIMOS NUESTRO SUEÑO FRUSTRADO. En algún momento de la vida deseamos ser ese jugador habilidoso y clave para el equipo. Pero el destino, la suerte o la varita mágica, no nos tocó. ¡FIFA vino a compensarnos! Jugamos en clubes Pro y somos parte de un torneo entre amigos (sí, como esos que armábamos los fines de semana y salíamos lesionados en los primeros minutos). Pero esta vez tenemos habilidad y estado físico, al mismo tiempo que nos clavamos una pizza con fainá. ¡Golazo!

Alrededor del mundo, el fútbol es una de las pasiones más grandes, y en Argentina es casi un estilo de vida. ¡Casi! ¡ES un estilo de vida! FIFA, el juego preferido por los jugadores de estas pampas, es más que un videojuego. Las discusiones de bar y las apuestas entre amigos ya están dentro de FIFA. Es tanta la simulación y realismo que vivimos con este videojuego que podemos ser el DT que todos llevamos dentro, demostrar que si tal jugador es titular las cosas cambian.

El fútbol de los domingos tiene lo lindo de la reunión de amigos, de juntarse a debatir, a ver el partido de la fecha con picadita y asado de por medio. La jornada ideal. Y FIFA ya adquirió esa misma forma, juntadas con amigos, torneos empresariales, las pruebas de tácticas y las discusiones se suman a la rica picada y cerveza asociadas con el glorioso domingo.

Sueños de otra época, hoy las simulaciones previas a los partidos de la Liga Nacional son un hecho cotidiano. Intentar predecir posibles resultados y esperar que suceda, un lujo. A diferencia del pasado en que creábamos nuestro equipo predilecto en alguna liga australiana, hoy ver a nuestro jugador estrella dentro de FIFA es una costumbre. ¡Hasta los mismos jugadores profesionales hablan de su alegría al verse dentro del juego!

El nivel de las competencias que se desarrollan en FIFA también suman a nuestra pasión, los torneos tienen un nivel de exigencia tal que sale de los mismos jugadores entrenar, dedicarle el tiempo que requiere y ser cada vez mejores.

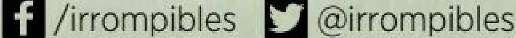
Discutimos, alentamos, gritamos en un torneo profesional, en un torneo entre amigos, en un partido casual. Por supuesto, la culpa siempre es del árbitro, la jugada no fue offside, la lesión nos complicó el partido y fue una expulsión injusta. ¡Nos refugiamos en las clásicas excusas del fútbol real!

El Modo Carrera, otro clásico, nos permite vivir el sueño de ser la estrella de nuestro equipo. Le decimos que no al Barcelona o al Real Madrid, y pensamos en qué nos conviene más. Competimos en Clubes Pro y somos parte de un torneo entre amigos, lanzamos alguna palabra de más y siempre está el morfón que nos complica el partido. Experiencias clásicas que nos pasan a todos. Eso es Fútbol y esto es FIFA, una pasión que nos une más allá de un videojuego. [i]

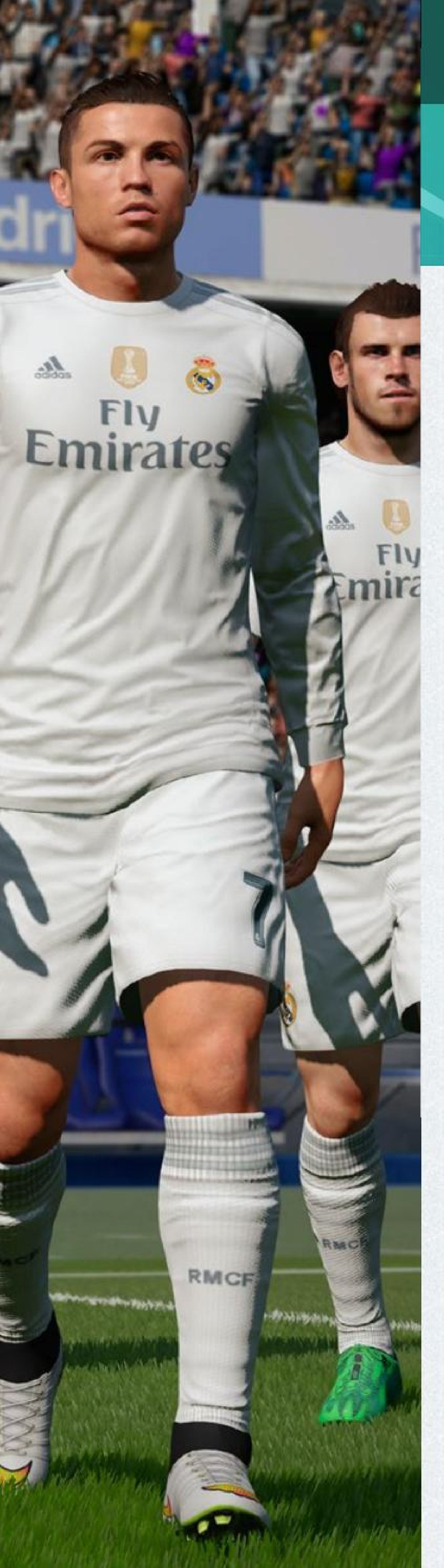
Por Jonatan Cisterna
Valky

[BONUS]

¿COMENTARIOS?
Visitá ***www.irrompibles.net*** y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina.
In Position! ¿Quiénes somos? Vean *irrompibles.net/firmas*

/irrompibles @irrompibles



PASIÓN

BIENVENIDOS a un nuevo número especial [i]. ¿Qué les parece esta revista? ¿No huele hermoso? ¿No huele a pastito fresco recién cortado? ¿No huele a primavera? ¿No huele a fútbol? ¡Claro, huele a fútbol, hermano!

Bah. ¿Cómo huele el fútbol? A sudor, dirán los más escépticos. A gimnasio a las seis de la tarde. A endorfinas. A huevo. No, señores. Huele a adrenalina, a alegría, al fervor, a equipo, a camiseta, a colores y a amores varios. No existe en la Argentina nada que despierte tanta pasión. Pero nada.

Por eso saltamos de felicidad cuando EA Sports nos eligió para producir una revista especial en celebración del lanzamiento de su enorme FIFA 16. Para nosotros es una súper responsabilidad... nah, es un alegror. Un amor. Un montón de sensaciones que no podemos describir.

El gamer no muere. Respawnea. Así decimos. Entonces, pasada la sorpresa y los brindis, nos pusimos los botines y salimos a la cancha. Nuestra cancha está hecha de procesadores de texto, teléfonos, papeles, litros de café con leche, toneladas de medialunas y relojes que hacen tic, tac, tic, tac, marcando el fin del mundo.

¿Pueden unos gamers gordos hacer revistas de fútbol? ¡Por supuesto! No nos ofendan. Sepan que NO estamos gordos y que el deporte también es lo nuestro, che.

Lo siguiente fue pensar cómo crear una revista entera de FIFA que transmitiera esa pasión que sólo transmite el fútbol. ¿Ponemos fotos enormes? ¿Ponemos truquitos? ¿Hacemos entrevistas? Decidimos hacer de todo un poco. Entonces creamos un montón de notas para fanáticos del deporte rey. Material que sea lindo de leer si nos gusta el fútbol y FIFA 16 es nuestro juego deportivo favorito. En las siguientes páginas hay de todo un poco: eventos gigantescos y sorprendentes que pasaron en nuestro país gracias al lanzamiento del nuevo FIFA. Personalidades que nos cuentan cómo lo viven y ¡cómo lo hicieron! como en el caso de Sebastián Enrique, el argentino que está tras las mecánicas del juego. Hablamos de los Pro Players, del gran Patán, de las nuevas selecciones femeninas (que están buenísimas), de la música que acompaña al juego, y sí, hasta de cómo ser el campeón del firulete.

Hay mucho contenido en estas páginas. Desde la redacción de [IRROMPIBLES] queremos agradecer a todos los que hicieron posible esta producción especial, un número que no se vende sino que se regala a los fanas que aman FIFA. Como debe ser. [i]

–Dan



Del fútbol y los hombres

Por Hernán Panessi
@hernanpanessi

LA MITOLOGÍA DEL FIFA revalidada por las nuevas generaciones. El paso del tiempo y la adhesión popular. La resistencia del fútbol y el avance de la sociedad. Del Sega Mega Drive a las últimas consolas. El nuevo modelo de jugador: todos, cualquiera.

I. Fue un buen año para el fútbol argentino, pero –a su vez, en su reverso de perversión- una espina atravesada que no deja gritar. El año 1993 resultó tristemente célebre para la Selección por ser el del último título internacional ganado por la Celeste y Blanca. Fue en Ecuador y Diego Armando Maradona, el máximo orgullo futbolístico de nuestra historia, dejaba al Sevilla, fichaba por Newell's Old Boys y miraba con simpatía el retorno a su hogar: la casaca color del cielo. Después de ese canto victorioso, no hubo más que disfrutar algunas luces, un poco de ruido y casi nada de oro. Entretanto, emergieron escaladas interesantes como la final de la Copa del Mundo de Brasil 2014. ¿Resultado? Argentina pierde en tiempo complementario con Alemania. Entra el dolor. Y, meses después, una revancha: final de la Copa América de Chile 2015. ¿Qué pasó? Argentina es derrotada agónicamente vía penales por Chile. El veneno se amolda. Volvamos. Es 1993 y Oscar Ruggeri levantaba una copa, la última copa. Mientras tanto, en Rosario, un joven Lionel Messi de 6 años prende desesperado su Sega Mega Drive. En vísperas del recordado pero anémico Mundial de Estados Unidos 1994, la empresa desarrolladora EA Sports le otorga al mundo un navajazo irreversible: sale el FIFA International Soccer '94 y ya nada fue lo mismo.

II. La leyenda dice que el mismísimo Lionel Messi enciende su PlayStation 4 y se juega algunos partidos online con algún seudónimo inquebrantable. Esa misma leyenda dice que a Messi no le gusta perder ni a la Play. Conociéndolo un poco, podemos percibirlo. A la sazón, por más mérito futbolístico que marketinero, no sorprende que Lío sea la portada de FIFA desde hace algunos años. Lo curioso, por caso, es que en la edición de 2016 se suman –a su lado- algunas mujeres en short y botines: Alex Morgan, Christine Sinclair y Stephanie Catley, según la región del mundo que corresponda. Sí, unas chicas acompañando a Lío Messi en un fichín de fútbol. Y el territorio ganado por el fútbol femenino encuentra aquí el summum: EA Sports advirtió que son estos tiempos de igualdad y lo celebró de una manera saludable. Los videojuegos han dejado de ser, para la gran gilada, "cosas de hombres". Se aflojó el tabú, avanzó la sociedad, hemos madurado. FIFA vuelve a dar vuelta el tablero con una novedad: incorpora, en su última aventura, equipos nacionales femeninos de Alemania, Australia, Brasil, Canadá, China, España, Estados Unidos, Francia, Inglaterra, Italia y Suecia. Y aquello supone una avanzada poderosa: el recalcitrante e hipermasculino mundo del fútbol profesional se desinfla ante la presión popular (un Change.org impulsado por Verónica Boquete, capitana de la selección española, logró 20.000 adhesiones en 24 horas tras pedir la incorporación de jugadoras) y los hechos (la coyuntura, lo que sucede en la realidad). Acá no hay leyendas: los videojuegos abrazan la igualdad de género. "We are in the game", dicen las chicas en el tráiler y tienen razón.



III. Según un relevamiento de EA Sports que corresponde al mes de diciembre del año 2013, cada 90 minutos se jugaban 459 mil partidos de FIFA en todo el planeta. Más datos: 338 mil de esos partidos terminaban con victorias y derrotas, se realizaban 3.66 millones de disparos a los arcos y se convertían 991 mil goles. A vuelo de pájaro, podemos suponer que esa cifra aumentó considerablemente. ¿Imaginaba, la empresa desarrolladora canadiense, allá por 1993, el revuelo que significaría cada una de sus ediciones? Mencionar el avance del realismo, los gráficos y la jugabilidad no es propio de estos tiempos: es una obviedad. Naturalmente, el ocio se volcó hacia los videojuegos. Sin caer en la nostalgia pava de "cuando los chicos jugaban en la vereda", las nuevas generaciones se incorporan con soltura a los fichines. En el lejano 1993, la revista Sega PRO distinguía al Fifa International Soccer '94 por sobre el Disney's Aladdin, el Thunder Force IV, el Gunstar Heroes, el Landstalker: The Trasures of King Nole y algunos otros como el mejor juego del año. Podías elegir entre 32 selecciones y los nombres de los jugadores no eran los reales. Hoy, más de veinte años y veintitrés juegos después, el FIFA 16 ofrece la friolera suma de 500 equipos (en su gran mayoría licenciados, con sus nombres originales) y aproximadamente 10.000 jugadores repartidos entre esos teams. Y los galardones le quedan chicos.

IV. La verdad revelada de estos tiempos es que, a medida que fueron perfeccionándose, los videojuegos de fútbol lograron aumentar lo que en la jerga especializada se conoce como engagement. ¿Qué es el engagement? El compromiso o implicación con el producto. Unas yemas se prenden fuegos, unos corazones laten más fuerte que de costumbre y la devoción por "jugar unos partidos" toma preponderancia en la agenda de unos cuantos. Dice el filósofo, ensayista y semiólogo francés Roland Barthes en Del deporte y los hombres: "El deporte, un lugar en el que el hombre no sólo enfrenta al hombre, sino a la resistencia de las cosas". Así, entonces, por prepotencia, calidad o vaya a saber uno qué cuestión, el pasaje del jugador circunstancial al centro de la escena toma fuerza con la existencia del FIFA. El hombre, la cosa, su resistencia. Muchos, incluso, en el extremo de la pertenencia, la certeza o la casualidad, han comprado consolas por el sólo hecho de disfrutar de unos partiditos. Y aquello trajo una horizontalidad: hoy, más que nunca, todos jugamos videojuegos. Roto el esquema de la nerdencia como paradigma, y desplazada la nerdencia para pocos, los videojuegos lograron, a través de los games de fútbol, un combustible esencial: cada vez somos más los que jugamos fichines. Por eso, aquella postal de 1993 resignifica un poder transformador: no sabemos cómo pasó, pero pasó. Las posibilidades de encontrar luces, ruido y oro están ahora a un botón –táctil e hipersensible- de distancia. Por allá a lo lejos resuena la voz grave, aguardentosa y potente del inolvidable Andrew Anthony que dice "E-A-Sports It's in the game" y ya nada es, fue ni será lo mismo. [i]



Presentación de FIFA 16

En Boca de todos

A NO MÁS DE SEIS CUADRAS del mítico Caminito, esos ochenta metros adoquinados que reciben a cientos de turistas diarios, se encuentra otro lugar de mitos y leyendas. Era lógico elegir, para un juego que promete hacer historia con su calidad y adiciones inéditas, un lugar donde se ha escrito la historia grande de nuestro fútbol más de una vez.

El estadio Alberto J. Armando, mejor conocido como La Bombonera, era el punto de encuentro. La cita, la presentación de FIFA 16. El juego más esperado de fútbol se presentaba en el estadio del puntero del fútbol local, tenía sentido. El día era gris, pero poco importaba. Hasta en un momento llovió, fuerte, pero ese detalle estuvo lejos de aplacar la fiesta que se vivió dentro de la cancha.
Llegamos un poco más tarde de la hora señalada. Era jueves a la tarde noche, y la indomable Buenos Aires así lo demandaba. Entramos por uno de los tantos accesos, dejamos el auto al refugio de la inminente lluvia y encaramos hacia la inmensa edificación azul y oro. Había bastante seguridad en el camino, pero todos estaban enterados de lo que pasaba: "Vienen para el evento de FIFA", adivinó un guardia de rostro cálido al vernos llegar. Asentimos y pasando su tarjeta magnética por el molinete, nos dejó pasar.
Como toda gran edificación, la Bombonera produce el clásico efecto sacudón cuando al que entra por primera vez. Subimos las escaleras sin tener una clara noción de dónde vamos a terminar. Llegamos al último escalón, miramos dónde estamos parados, y por un instante, todo el aire que teníamos en el cuerpo se escapa por solo Dios sabe dónde. Es un instante más corto que un segundo, pero de esos que una vez que ocurren, no se olvidan nunca más.
El estadio en sí ya era un espectáculo. Pero si de espectáculos hablamos, la presentación de FIFA 16 era el plato fuerte de la noche. Nos situamos en el sector L, la parte de la platea más baja y cercana al campo de juego. Y justo frente a nosotros se había edificado un escenario con una pantalla gigante y seis consolas. El presentador se esmeró por detallar las novedades del juego y las razones de por qué este año





Por Tomás García
@Zripwud









era mejor que el anterior, pero nosotros ya sabíamos todo esto, solo queríamos jugar semejante fichín en semejante lugar.

Aguardamos. Había sorpresas y el juego tenía que esperar. La primera fue la presencia de Jonathan Calleri, goleador de Boca, quien subió al escenario y admitió que en la concentración "juegan un poco". Cosa que rápidamente quedó desmentida, porque si con sólo "un poco" se llega al nivel que demostró el 9 de Boca, todos seríamos Patán. El delantero fue verdugo de nuestro colega y amigo (y bostero), Víctor Dylan, quien salió seleccionado para enfrentar a la estrella. 2 – 0 fue el resultado del inédito Boca VS. Boca y merecía haber sido más abultado, según se sinceró el mismo Dylan terminado el partido.

Rodolfo "El Vasco" Arruabarrena, DT de Boca fue otra de las sorpresas en el evento. Testigo del partido de Calleri, en medio del juego opinó que lo veía "muy quieto" al Calleri virtual. Esto por supuesto, hizo reír a todos los presentes, incluido el jugador. El mismo presentador hizo varias bromas relacionadas a los jugadores que estaban en el campo virtual, algo que hace un par de años era imposible. Pero hoy gozamos del privilegio de presentar el juego de fútbol más popular, en un estadio argentino, jugando con equipos argentinos.

Terminado el evento principal, y los sorteos, apareció Moki. Y también trajo a alguien especial. Nada más y nada menos que Sebastián de Caro, con quién comparten tiempo de radio en CHAK Podcast. Ambos tenían el rostro desfigurado, urgido, podríamos decir. Moki parecía que buscaba el baño con desesperación, pero no, estaba intentando subirse al escenario para desafiar a su compañero a un partidito de fulbo virtual. Lo logró, claro, ¡y largaron!

Largaron es una forma de decir, porque lo que ocurrió luego fue probablemente el Boca – River más triste de la historia, y eso que ha habido muchos Superclásicos malos. Pero este les ganó a todos. 0 – 0 fue el resultado, claro, no podía ser de otra forma. Para nuestra sorpresa, Moki y sus diez pulgares tuvieron chances muy claras, pero le fue imposible capitalizar en ninguna de las acciones. De Caro por su parte, demostró que es un gran actor y director. Tuvo algunas chances, pero como nuestro Moki, anotar un gol parecía estar prohibido por su religión. El encuentro llegó a los penales, que fueron tan tristes como el resto del partido. Moki, más fiel que el Pastor, se negó a meter alguno de los penales (eso, o es aún peor de lo que creíamos). Y así, de Caro fue el ganador del duelo de titanes.

El día fue completo. Salimos por el mismo lugar por donde habíamos entrado, el guardia de rostro cálido ya no estaba en su puesto y seguimos el camino hacia el auto. No podíamos pedir más. Estuvimos en un estadio único, testigos de una presentación única. Vimos estrellas del fútbol moderno, del arte y entretenimiento argentino, ¡y a Moki! La Bombonera a nuestras espaldas nos despedía y mientras nos alejábamos no podíamos evitar pensar en lo que íbamos a hacer al llegar a casa... jugar FIFA 16. [i]



Y el ganador es...

Por Tomás García
@Zripwud





NO ES LA PRIMERA VEZ que EA Sports hace algo así. Fuera de Sudamérica, los fanáticos de FIFA, Madden y NHL tuvieron la oportunidad de elegir, mediante votación, al deportista de la portada en varias ocasiones. Pero en estas latitudes fue toda una novedad. Para FIFA 16, aquí también pudimos elegir a otro futbolista sudamericano para que acompañe a Lionel Messi en la tapa y estuvimos presentes en el histórico anuncio.

Fue en The Steve, un bar de Palermo, adonde se congregó a la prensa local para develar la portada del nuevo FIFA. El evento ocurrió en simultáneo en Argentina, Chile, Uruguay, Colombia, Perú y Venezuela. Un lugar cómodo, con consolas disponibles para disfrutar de algunos partidos de FIFA 15 mientras se esperaba el comienzo de la transmisión.

Ahí estábamos, saboreando una cerveza, jugando FIFA 15. Estaba todo listo. Un paño cubría la gigantografía de la portada a revelar. Súbitamente se iluminó la pantalla y empezó el show. El presentador estaba sentado junto a Daniel González, Gerente de Marketing de EA Sports, y ambos repasaron historia e hitos de cada uno de los nominados, dando detalles de cómo reaccionaron cuando se les informó que habían sido nominados para semejante honor. Porque como mencionó Daniel, cuando los mismos participantes juegan FIFA, su emoción por tener la oportunidad de aparecer en la tapa del juego es genuina.

Y para ser la primera vez, la selección de jugadores fue verdaderamente increíble, repleta de estrellas de primer nivel. Los nominados fueron, Sergio Agüero (Manchester City), Claudio Bravo (Barcelona), Edinson Cavani (Paris SG), Salomón Rondón (Zénit), Carlos Zambrano (Eintracht Frankfurt) y Juan Cuadrado (Chelsea). Todos jugadores mundialmente reconocidos, que juegan en ligas de alta competencia, y que al mismo tiempo representan a los países más futboleros de este lado del continente.

Ya cerca de la revelación, dieron impresionantes números sobre esta primera experiencia. Porque como bien dijimos, aunque sea una práctica común en el exterior, esta fue la primera vez que los fanáticos de Sudamérica tuvieron el control para elegir al jugador de la portada. Más de 2.5 millones de aficionados en América Latina y 9 millones a través del mundo formaron parte de la decisión, y como mostraron en la transmisión, los mismos jugadores hicieron campañas personales a través de las redes sociales para alcanzar el ansiado premio.





Pero no quedó ahí, porque lo que empezó en las redes sociales rápidamente se propagó a otros medios. Radios, noticieros deportivos de televisión y diarios reportaron buscando apoyo para el jugador de su país. El resultado, los impactantes números que dimos antes. Y aunque todos los votantes hicieron un gran esfuerzo, sólo podía haber un ganador.

La batalla fue dura, pero Juan Cuadrado, mediocampista de Juventus se llevó el gran honor de acompañar a Messi en la portada latina de FIFA 16. El talentoso jugador acumuló más de 500 mil votos para ganar, y así se transformó en el segundo colombiano en agraciar la portada de FIFA, siguiendo los pasos de Radamel Falcao. A través de su cuenta de Twitter, Cuadrado expresó: "Muchas gracias a FIFA 16 por darme la oportunidad de participar y a la gente que se tomó el tiempo de votar por mí. Gracias también por el apoyo."

Así fue como terminó el evento. La gigantografía fue revelada y Cuadrado posó junto a Messi en lo que será la imagen de FIFA 16 en este lado de la Tierra. El debut de este sistema de votación fue un éxito y, más importante todavía, una gran respuesta de los fanáticos que se hicieron escuchar y esperan que esto se mantenga a futuro. [i]



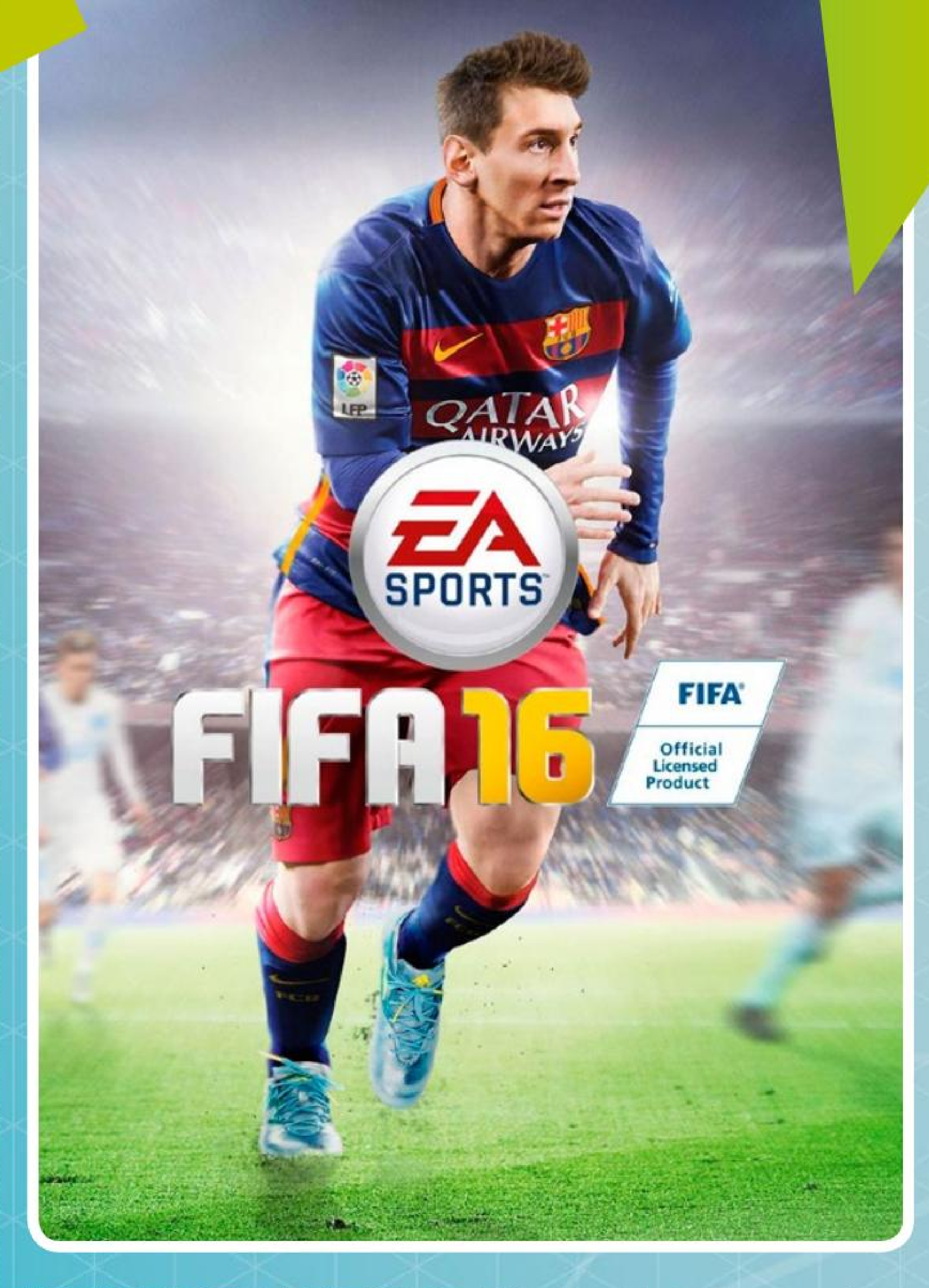
HOY, A DIFERENCIA DE AYER

Es verdad que el fútbol es diferente al de antaño, y los que lo juegan también. Hace algunos años, los jugadores de fútbol no jugaban los juegos en los que aparecían por un tema generacional. Aparecer o no, mucho no les cambiaba. Hoy, es diferente. Hoy día casi todos los jugadores juegan FIFA. Tomemos Argentina por ejemplo. Llegar a Primera División no sólo quiere decir jugar los partidos que importan y codearse con los grandes jugadores, sino que también implica aparecer en el último FIFA, y la posibilidad de jugar con uno mismo. Dentro de la profesión son logros menores, pero que valoran porque se sueñan desde pequeño.

Messi por cuarta vez en la portada de FIFA

Otro Lio en la tapa

Por Juan Lomanto
@juanlomanto19



HAY UN PERRO EN LA PORTADA DE FIFA. El mejor jugador de fútbol del mundo debía ser la cara del mejor videojuego de fútbol del mundo. Por eso, por cuarta vez consecutiva, Messi es tapa internacional de FIFA. Y como dijo alguna vez Hernán Casciari, escritor y periodista argentino radicado en España: "Messi es un perro. Un hombre perro."

"Yo tenía un perro en la infancia que se llamaba Totín. Nada lo conmovía. No era un perro inteligente. Entraban ladrones y él los miraba llevarse el televisor. Sonaba el timbre y no parecía oírlo. Yo vomitaba y él no venía a lamer. Sin embargo, cuando alguien (mi madre, mi hermana, yo mismo) agarraba una esponja -una determinada esponja amarilla de lavar los platos- Totín enloquecía. Quería esa esponja más que nada en el mundo", así relata Casciari a su pichicho en un fragmento de la nota "Messi es un perro" publicada hacia junio de 2012 en Canchallena donde hace un claro paralelismo entre su amigo de cuatro patas y la esponja, y Messi y la pelota.

Ese es Lio. El perro obsesionado por la esponja al que no le importa otra cosa más que jugar con ella. Y esto genera: amor, fanatismo, locura, fervor, hasta bronca (¿por qué no?). Y para generar algo en la vida, bueno o malo, tenés que haber llegado a algún lado, y pucha si él lo hizo.

Bajo la inmensa cantidad de títulos que ganó en sus casi 11 años de carrera, muchos podrán decir que en la Selección mayor no ganó nada, que no juega como en el Barcelona y montones de pretextos que



no tienen ni pies ni cabeza. Ok... Pero nos devolvió a la escena grande del deporte que amamos casi todos los que nacimos en este país. Llegamos a una final de Mundial después de 24 años, a dos de las últimas tres finales de la Copa América y -se arrebatan un poquito más-, les decimos que estuvo en los equipos que ganaron las únicas dos medallas de oro olímpicas de la historia de nuestro fútbol.

Cientos de cosas para amarlo, pero nos quedamos con las criticables, las que empañan su historial. ¿Por qué? ¿Será una cuestión cultural? ¿No soportamos ser segundos? ¿Nos creemos que somos los mejores siempre y sólo tenemos dos Mundiales en toda nuestra historia? ¿O es que para ser ídolo hay que haber jugado acá y ser "canchero", "vivo", "pícaro"? Es probable. Pero cuando esta hermosa época de nuestro fútbol se termine, lo vamos a extrañar... ¡y cómo! A él y a todo ese grupo.

Ustedes dirán, ¿esta una revista de videojuegos o de fútbol? Bueno, este número es un poco las dos cosas, por eso nos animamos a publicar algo así.

Y ahí está Lio, por cuarto año consecutivo, a días de haber ganado un nuevo premio individual, y a pocos meses de un nuevo Mundial de Clubes, una vez más de protagonista del juego líder. Y eso, como argentinos y como amantes del deporte más hermoso de la Tierra y sus alrededores, es para festejar. Larga vida al gaming. Larga vida al fútbol. [i]


FIFA16


EA SPORTS
FIFA16



Selecciones femeninas

Amazonas del siglo XXI





***LEJOS DE LAS CÁMARAS,* de los programas de incentivos al fútbol, de los escándalos de las grandes estrellas, en un ámbito mucho más ordenado, prolijo y educado, las chicas tienen en su haber muchísimos años de lucha futbolera.**

Para sorpresa de unos cuantos, el momento exacto en que el Fútbol Femenino pasó al foco de atención fue el pasado 5 de julio, cuando el seleccionado de Estados Unidos venció a Japón por 5-2, durante la final de la FIFA Women's World Cup en Canadá. Pero, a los que nos apasiona indagar a fondo, podemos ir más lejos, a los albores del deporte en China.







Los primeros indicios de mujeres jugando a uno de los ancestros del fútbol se encuentran en ciertos frescos de la Dinastía Han (206 AC-220 AC), donde se ve a dos figuras femeninas, jugando con una pelota. El juego en cuestión se llamaba Tsu Chu, y es reconocido por la FIFA como una de las primeras formas del fútbol. El objetivo era patear una pelota a través de una red y no estaba permitido el uso de las manos.

A diferencia del Tsu Chu, del cual queda evidencia, la participación de las mujeres en los años siguientes sigue en las sombras. Se dice que durante el Siglo XII las mujeres intervinieron en otras variantes previas del fútbol, como parte de las actividades de los pueblos de dicha era. También hay reportes de competencias de mujeres durante los eventos escoceses de 1790.

Todo esto muestra que las mujeres han tenido una importante participación en el mundo deportivo desde hace varios siglos. Pero, ¿qué pasó con el fútbol en sus primeros días?

Los primeros días del deporte que apasiona a millones, no fueron los más amigables. La falta de reglas fijas le permitieron a muchos deportistas por aquel entonces, tomar actitudes reprochables en la cancha de juego. Las heridas eran moneda corriente, y el fútbol estaba lejos de ser el deporte de caballeros que buscaba ser. Todo esto cambió en 1863, cuando la organización que manejaba por aquel entonces al deporte decidió impartir una normativa para disminuir la violencia que había plagado las canchas, y lograr la aceptación social que buscaban. Esto, hizo del deporte una opción viable para las mujeres.

El primer club femenino de fútbol llegó en 1894, y fue fundado por una activista llamada Nettie J. Honeyball (Mary Hutson). El Club de Fútbol de Damas Británicas fue una respuesta a los incidentes protagonizados años anteriores por equipos de mujeres, y obtuvo el patrocinio de Lady Florence Dixie, una aristócrata que se volvió no sólo sponsor, sino también directora del equipo.

El club fue dividido al año siguiente en Norte y Sur, y durante su primer partido se vieron los primeros cambios a favor de las mujeres, que ya no tenían que usar corset y botines con tacos al jugar.

Lamentablemente el deporte perdería atracción entre la audiencia, hasta la Primer Guerra Mundial. Con muchos de los hombres partiendo a la Guerra, y los espíritus en baja, fue cuando el Primer Mi-



IT'S IN THE GAME!

Este año, siguiendo el éxito de la Copa del Mundo, EA hizo una arriesgada movida, y por primera vez, la entrega de la popular saga de juegos de fútbol, FIFA, incluirá a 12 equipos femeninos. El listado incluye a los seleccionados del Top 20 de la FIFA, como Alemania, Estados Unidos, Brasil, Francia, Canadá, Suiza, Inglaterra, España, Italia, México, Australia y China.

No sólo eso, sino que la portada del FIFA 16 en Estados Unidos llevará a Alex Morgan acompañando a Messi. Y como detalle adicional, EA se tomó el trabajo de que los equipos fueran escaneados en 3D, al igual que con las selecciones masculinas, para lograr mayor fidelidad en rostros y movimientos.

Una gran adición que esperemos que estén disponibles en futuras entregas a lo largo y ancho del juego.

nistro Earl Lloyd George decidió poner a las mujeres a trabajar en las fábricas. Esto llevó a que se organizaran partidos entre las diferentes fábricas, en especial durante las fiestas navideñas de 1916.

La popularidad del fútbol femenino parecía haber vuelto pero, al poco tiempo, la FA (Asociación de Fútbol) les prohibió a las mujeres practicar el deporte. Medida que llevó a la creación de la Asociación de Fútbol de Damas Inglesas (English Ladies' Football Association), con su primer competición en la primavera de 1922.

Las siguientes décadas no fueron de las mejores, las mujeres pudieron jugar más seguido, casi sin interrupciones, pero las secuelas de la Segunda Guerra Mundial llevaron a las audiencias a un mínimo, acompañado claro está, de la prohibición por la FA para que jugaran en los circuitos tradicionales.

Esta prohibición llegaría a su fin en 1971. Ese mismo año, la UEFA (Unión de Asociaciones Europeas de Fítbol) recomendó que cada país se hiciera cargo de las asociaciones de fútbol femenino.

El primer país en darle apoyo al fútbol femenino fue Italia, para 1970 ya tenía el primer equipo profesional (pago) del mundo. Estados Unidos le siguió recién en 1985 y Japón fue el primer estado en tener una liga semi-profesional en 1989.

El siglo XXI trae mayor fortuna para las mujeres futboleras. Las audiencias han ido en aumento desde la primer FIFA Womens' World Cup hasta los récords obtenidos con la copa de este año. Es cierto que falta mucho por recorrer, que hay reclamos que aún siguen vigentes; pero no puede desconocerse el espacio ganado en un territorio de primacía masculina. [i]

Por Gastón Morales
@Zero1687

FIFA 16 en la E3

O Rei dos jogos de vídeo

Por Tomás García
@Zripwud

EL BRILLO DE LA E3 volvió a cubrir nuestras pantallas este año, y FIFA 16 tuvo un rol muy importante en la conferencia de Electronic Arts. Tan importante, que no sólo presentaron un nuevo trailer y expresaron su misión para esta nueva iteración, sino que O Rei subió al escenario para contar sobre la alegría de jugar el deporte más hermoso del mundo.



David Rutter, vice de EA Sports fue claro: "Este año miramos todos los roles en el campo de juego, evaluando en cuáles queríamos innovar con todo el feedback de los fanáticos, con el objetivo de crear el juego más emocionante y equilibrado en la historia de la franquicia." Y este feedback moldeó casi todos los aspectos del juego: "Ya sea que los fans prefieran pases cortos y precisos, o jugar por afuera y mandar centros, lo lindo de FIFA 16 es que les ofrece la libertad de jugar como quieran", se explayó.



Esto lleva a una amplia lista de mejoras que vamos a poder disfrutar en esta entrega, con novedades en todos los sectores del campo; los arqueros cometen menos errores, los defensores cubren mejor los espacios, pases más precisos para los mediocampistas y un sistema de tiro co-

locado más refinado para los delanteros. Estos son sólo algunos de los cambios que recibió cada posición.

Además, quieren que los jugadores "compitan en un nuevo nivel", que viene de la mano de una de las nuevas opciones llamadas "Trainer". Al tocar un botón durante el juego muestra sugerencias para las acciones que se pueden realizar en determinadas áreas del campo. Se trata de un menú contextual que cambia permanentemente y nos permite conocer y practicar distintos tipos de ataque.

Para cerrar, mencionaron "Nuevas formas de jugar", que refiere a la inclusión de seleccionados femeninos. Nuevos jugadores con nuevas animaciones, para ofrecer una experiencia distinta a la tradicional. Algo que esperamos que sigan expandiendo en los próximos juegos.

La conferencia de EA en la E3 suele ser una de las más esperadas, y dedicarle tanto tiempo a una sola franquicia demuestra cuánto ha crecido FIFA en los últimos años. [i]



EU VI A PELÉ

Una de las más grandes leyendas del fútbol estuvo presente en la E3 2015. Tomó el escenario caliente de Electronic Arts y, ahí nomás sentadito, le hicieron una entrevista en plena presentación de FIFA 16. Un verdadero lujo para cualquier fanático de fútbol. Antes, mostraron un trailer narrado por O Rei, en donde describía las sensaciones al jugar al fútbol y el "poder" que tiene un deporte multitudinario como éste.
El jugador que más Mundiales ganó recordó cómo inventó la frase "jogo bonito" y remarcó la diferencia entre el fútbol de hoy y el que se jugaba hace más de cincuenta años. Abandonó el escenario entre ovaciones; quedará en la historia de la E3 que estuvo allí uno de los más grandes.
No es una mera movida marketinera, ya que O Rei también está "in the game". Además de ser la voz de uno de los trailers de FIFA 16, podemos seleccionarlo en el Ultimate Team.



¡Suena a FIFA!

La música de la serie ya hizo historia

EL ROL DE LA MÚSICA muchas veces lo damos por sentado: armamos la lista de temas de moda en Spotify y seguimos con nuestras vidas. Sin embargo, la calidad y el carácter de una canción pueden modificar la experiencia de un momento. En ese sentido, EA Sports supo seleccionar canciones increíbles para todas las ediciones de FIFA.

El primer tema licenciado, allá por el `98 fue el excelente "Song 2" de Blur, con su woo-hooo que nos invitaba a vivir la emoción de un partido de fútbol con polígonos en 32 bits, y además aprovechar el sonido calidad CD. Al año siguiente, repitieron el mismo esquema con "Rockafeller Skank" de Fatboy Slim. Estas dos canciones fijarían el camino para elaborar una serie de soundtracks con los mejores exponentes del indie rock, la electrónica y el Hip Hop. El clima de las canciones siempre es festivo y energético, y no es casualidad. EA sabe que la música que sincroniza con los movimientos mejora notablemente nuestro rendimiento.

La exquisita selección de temas, diversos en género, sabe agradar al público masculino. Muchos, por experiencia, sabemos que la música de un videojuego, sobre todo a temprana edad, puede marcarnos para siempre. El extenso y heterogéneo soundtrack de FIFA ha definido los gustos musicales de muchos jóvenes durante diecisiete años, y lo seguirá haciendo. Recorrer su lista de temas es un fantástico viaje en el tiempo de los mejores tracks que sonaron en nuestras radios. Algunos son inolvidables hitazos como "19-2000 Souldchild Remix" de Gorillaz. Otros son joyas desconocidas para nuestra cultura auditiva como "I'm Good, I'm Gone" de Likke Li, bella vocalista que nos regala esa suave letra con una línea de piano explosiva y una batería increíble. Como dijimos, las canciones son diversas en estilos, pero una cosa tienen en común: son imperdibles todas.

Nos sorprendimos al encontrar el oscurísimo "Myxomatosis" de Radiohead, una de las bandas más grandes del rock posmoderno. Este tema salió en el FIFA 2004 y definitivamente la época se prestaba para semejante clima abismal. Es claro que los musicalizadores supieron jugársela por las canciones que creían adecuadas, aunque no respondieran al cliché "canción de Fútbol de Primera". Con esta actitud, FIFA logró establecerse en el mercado y derrotar a su competidor, que poco tiempo después tomó un camino similar.

Hoy en día, las canciones que podemos disfrutar siguen siendo canciones de moda, aunque se volvieron menos arriesgadas. De todas formas la gente detrás de la música sigue eligiendo a los artistas que expresan el gusto de la época y convocan bandas relevantes como Disclosure, Kasabian o Imagine Dragons. Esperemos seguir disfrutando de la música que nos traen y todo lo que ella nos hace sentir mientras jugamos un picadito virtual. [i]

Por Lucía Velarde Mulligan
@luvmulligan



La música de FIFA 16

Bastille, Aurora, Skylar Grey, Beck, Disclosure, Years & Years, Kygo y un montón de bandas nuevas

Por Durgan A. Nallar
@durgan

LA MÚSICA ES UNA EXPERIENCIA no menor en la atmósfera de FIFA. Y elegirla no es tarea nada fácil, porque debe estar en sintonía con un público internacional. Sin embargo, famosa es la banda sonora del juego. Y más famosa es su capacidad para difundir música nueva.

"FIFA ha sido por tradición una gran manera de dar a conocer nuevos artistas musicales de cada género", dice Steve Schnur, responsable global de Música y Marketing de EA. "Con FIFA 16, una vez más hemos creado un soundtrack que permitirá descubrir nueva música a millones de fans de todo el mundo. Artistas de Noruega, Portugal, Colombia, el Reino Unido, Brasil y Estados Unidos hacen mucho más que sólo mejorar un gran juego. FIFA 16 representa la música globalizada que refleja a nuestros jugadores de todo el mundo."

FIFA 16 viene con 40 temas y mucho pero mucho para descubrir en términos musicales. [i]

All Tvvins | Darkest Ocean
April Towers | A Little Bit Of Fear
Atlas Genius | Stockholm
AURORA | Conqueror
Baiana System | Playsom
Baio | Sister Of Pearl
BANNERS | Shine A Light
Bastille | Hangin'
Beck | Dreams
Bomba Estereo | Soy Yo
BØRNS | Fool
Coasts | Tonight
Disclosure | Omen feat. Sam Smith
Durante | Slow Burn feat. Chuck Ellis
Everything Everything | Distant Past
Foals | Mountain At My Gates
Gin Wigmore | New Rush
Icona Pop | Emergency
Jax Jones | Yeah Yeah Yeah
John Newman | Tiring Game feat. Charlie Wilson
Kaleo | Way Down We Go
Kygo | ID
Louis The Child | It's Strange feat. K. Flay
Miami Horror | All It Ever Was
No Wyld | Let Me Know
Nothing But Thieves | Trip Switch
Parade Of Lights | Feeling Electric
R***AC*** | Back Of The Car feat. Nate Henricks
Raury | Crystal Express
Seinabo Sey | Pretend
Skylar Grey feat. X Ambassadors | Cannonball
Slaptop | Walls
Speelburg | Lay It Right
Swim Deep | One Great Song And I Could Change The World
The Royal Concept | Smile
The Very Best | Makes A King feat. Jutty Taylor
Tiggs Da Author | Run
Unknown Mortal Orchestra | Can't Keep Checking My Phone
X-Wife | Movin' Up
Years & Years | Gold (FIFA Edit)
Zibra | Goodbye Mondays



El Mundo de los Pro Players

Entrevista con Francisco Sotullo

¿QUÉ SE PUEDE DECIR DE PATÁN que no se haya dicho ya? El mejor jugador de FIFA del país, aunque año tras año intenten sacarle el trono, ícono de los deportes electrónicos, y por qué no, estandarte de una generación entera que sueña con seguir sus pasos y triunfar en el mundo, compitiendo por su mayor pasión, el FIFA. Nos sentamos una vez más con Francisco Sotullo con la intención de saber cómo funciona la cabeza de un gamer profesional.

La historia es conocida, un pibe con talento natural para jugar al FIFA. Se dice que agarraba un joystick y nadie le ganaba. Pero él baja los decibeles: "Hay algo de eso. Sabía que era bueno al FIFA y que a muchos se les dificultaba ganarme." ¿Y la escena competitiva? ¿Apareció como por arte de magia? Para nada, en una época en la que era una sombra de lo que es hoy, él salió a buscarla: "Lo que más me motivó fueron las ganas de competir. Fue en 2004, cuando me mudé a una casa y tuve la posibilidad de tener buena Internet. Comencé buscando ligas en las que jugaba y ganaba, y luego me enteré de la WCG, un gran torneo que hoy ya no existe, donde gané la clasificación nacional para ir a competir al mundial en representación de Argentina. En aquellos años, no sabía nada de los deportes electrónicos y mucho menos de que había jugadores profesionales."

Si hablamos de FIFA, el 94 fue su debut, "el que se jugaba en diagonal", aclara por si hace falta. 2005 marcó su debut competitivo y de ahí no paró hasta FIFA 13 cuando se convirtió en profesional. ¿Qué quiebre hubo en su cabeza para alcanzar nuevos niveles? Ninguno. "En realidad nunca me consideré un jugador amateur en cuanto a nivel. Entrenaba y practicaba como si fuera el mejor profesional pago del mundo. Lo que hizo que diera el salto fueron las posibilidades que se me dieron de poder dedicarme 100% al gaming y obviamente de asumir los riesgos que conlleva. Tuve mucho apoyo por parte de mis sponsors HyperX y LocalStrike, que sin ellos no lo hubiese podido hacer."

Dejó su trabajo en el call center, le robó a su papá el nick que usaba para chatear y se embarcó en esta aventura que sigue abriéndole paso al andar. Porque FIFA jugamos todos y todos nos creemos lo suficientemente buenos (más de uno dice sentado en su casa: "A Patán me lo como en dos pancitos"), pero no es lo mismo jugar contra un amigo con la panza llena de asado, que en China o Francia, bajo la atenta mirada de miles de personas. Por eso le preguntamos ¿qué lo hace a él Patán y a nosotros Perico de los Palotes? "La concentración es fundamental al igual que la calma, el estar frío para decidir una jugada que te puede costar un partido y hacerla igual, sabiendo que si te sale bien, te vas a imponer sobre tu rival."

Frialdad. Esa es la clave en la gran mayoría de los casos. Como cualquier profesional de una disciplina practicada por

Por Tomás García
@Zripwud

muchos, se separa del resto quien puede tomar la decisión correcta de la manera adecuada en el instante justo: “En todo momento estás decidiendo qué vas a hacer, qué tenés que hacer y qué es lo que puede hacer tu rival. Por eso necesitás concentración y estar tranquilo, para poder enviar la información correcta a tus manos. Los nervios y los miedos son malos a la hora de jugar, sobre todo cuando uno comienza a competir, hay que aprender a sobrellevarlos.”

Y esta frialdad, como en toda su carrera, se ve en su juego. Cuando le consultamos sobre su estilo, entre cabulero y racional, su respuesta es rápida: “Soy más racional. Soy de pensar las cosas que suceden en los partidos, buenas y malas, analizarlas para que sirvan de aprendizaje en el futuro, para marcar errores y aciertos. No me gusta dejar nada librado al azar y por eso hay veces que me obsesiono con algunas situaciones que pasan dentro del juego hasta resolverlas de alguna manera.”

Preguntas que llevan a más preguntas, con la intención de pispear un poquito el Librito de Patán, le consultamos si estudia a los rivales o confía plenamente en sus capacidades. ¿La respuesta? ¡Ambas! “Necesariamente hay que confiar en el juego de uno. Eso es básico. Lo demás es simple información, qué es lo que hace más, mejor y peor. A partir de ahí podrías armar una estrategia para ese a quién miraste.” Aún así, deja muy en claro que una vez que suena el pito virtual es otra la historia: “Ahí es donde tenés que recurrir a tus prácticas, tu experiencia, tu estilo y a tus decisiones en cuanto a lo que ves en ese momento.”

Pasamos la página de su librito y entramos al capítulo “Equipos”, y lo primero que aparece es el Real Madrid de Patán: “Para la competición se elige al mejor y para mí este año lo fue el Real Madrid. Con sólo tener a Ronaldo, acompañado de Bale y una defensa, no la mejor, pero una de las mejores, es suficiente para elegirlo.” Pero no tiene tanto que ver con un gusto personal, sino con una necesidad competitiva: “La clave en FIFA 15 han sido pelotazos largos y a correr con jugadores rápidos. Eso es básicamente el por qué se elige tanto al Real por sobre los demás.”



En el juego se define como “un tipo tranquilo, que piensa bastante y estudia mucho”, y acorde a esta descripción, antes del juego, en lo que podríamos definir como su ritual pre-competitivo, suele aislarse del entorno escuchando música, paseando por el evento: “Soy de previsualizar y me engancho bastante imaginando jugadas que podrían pasar en mis próximos partidos. Eso ayuda mucho para relajar, sacarse los nervios y confiar más en lo que se trabajó.”



Tres veces tercer puesto mundial y un campeonato Panamericano después, Pa-

SOBRE FIFA 16

Me gustó mucho, se han corregido varias cosas de la versión anterior que no me gustaron nada. Los arqueros y la defensa han mejorado y ya no son importantes los jugadores rápidos, hay una merma en la velocidad del juego con respecto a FIFA 15. Lo veo mucho más fino, más real sobre todo en los tiros y el control de la pelota. Sobre el gameplay me gustó el ritmo más lento para jugar a los pases y hacer jugadas, y también la manera del control de pelota y tiros. Otra cosa que me encantó es el FUT Draft, creo que va a ser un vicio ese modo de juego.

tán puede hablar de la escena nacional como pocos: "Creo que a medida que pasa el tiempo va creciendo aún más. En cantidad de jugadores y en el nivel de cada uno de ellos. El fútbol es algo que a la mayoría le gusta y eso hace que haya muchos jugadores. Lamentablemente no tiene tanto apoyo del público que prefiere y le gustan más juegos como Dota, LOL o CS:GO por lo que está rezagado en cuanto a la importancia para torneos y el valor de los premios. Pero de todas maneras, es un juego que debe estar y nunca se estanca." Y si le preguntamos a quienes ve como las mayores promesas, se anima a dar nombres: "Hay varios jugadores buenos que han tenido un año muy bueno. Entre ellos puedo nombrar a Nacocs, Pantacabj, AndresIdd5, Kevin7 y JaviCai."



Hoy no sólo es una celebridad en nuestra industria y compite en los torneos más relevantes del mundo, sino que co-conduce el programa Punto.Gaming, que le deja explotar otros aspectos de su personalidad, que tal vez cuando estaba en segundo año de Medicina ni se le hubiera ocurrido. Cuando le consultamos cuál cree hasta el





día de hoy que fue su mejor momento, no puede decidirse entre tantos laureles: "Mis primeros mayores logros se dieron en forma amateur, campeón panamericano y tercero del mundo en 2008. Pero en el mismo año en el que me hice profesional tuve mi premio y conseguí nuevamente el tercer puesto en WCG mundial en China." Y agrega su experiencia de tres meses en Dubai como un gran momento.

A fin de cuentas, tu capacidad te puede llevar hasta cierto punto, y es la mentalidad ganadora lo que hace el resto. Patán en su carrera ha jugado varias finales y seguramente le aguardan muchas más y eso queríamos que nos cuente de su propia boca, ¿cómo se siente estar en tal instancia? "Naturalmente es algo emocionante. Llegaste a la última etapa del torneo, quedaste vos y el contrario. Es el partido que querías jugar desde que te anotaste. Puede haber muchas presiones, pero lo que importa es que querés ganarla y no vas a dejar que se te escape tan fácilmente. Una vez que comienza el partido, te olvidás de la instancia en la que estás y te dedicás completamente a jugar. Concentración, decisiones y frialdad."

Estas declaraciones reciben nuevas dimensiones al cierre de esta edición, cuando Patán ganó la final de ESWC en Argentina Game Show y, con esta victoria, se va a Francia a representar al país. ¡Mucha suerte campeón!

Si le decimos que es ícono de una generación, da un paso atrás: "La verdad que me llena de orgullo saber que soy más que nada un referente en FIFA y en el gaming nacional, por lo que siempre procuro devolverle al gaming argentino todo el apoyo que me ha dado. Siento mucha satisfacción y alegría." Pero que alguien nos diga si hay un fanático de FIFA en el país que no sepa quién es Francisco "Patán" Sotullo.


KUN AGÜERO
10


LFP
QATAR
AIRWAYS
10



LA ESPERA NO ES SALUD. Cuando se trata de un nuevo FIFA, los últimos días son los más penosos. Jugamos la demo y no podemos volver al 15. Después de tantas horas de alegría le damos la espalda porque el nuevo tiene esa cosita, y esa otra y un par más. Pero ya está, ¡la espera terminó!

Era hora de meter las manos en este juegazo. Estuvimos prendiendo fuego la demo aún antes de que salga al público, desesperados por tener la versión completa. Lamentablemente, eso no pasó hasta después de haber ido a imprenta. Horas y horas de demo, al punto que ya no le queremos ver más la cara a Sergio Busquets ni a ninguno de sus amigos.

Desde el primer partido, el derby español, se veía que todas las adiciones de FIFA 15 fueron mejoradas, inclusive hay algunas novedosas. Desde los comentarios sincronizados con las cinemáticas, hasta los detalles en la jugabilidad. Un poco más lento, con más pelea en el medio campo, la posibilidad de dar pases filtrados más precisos y centros a la olla bien venenosos.

Por Tomás García
@Zripwud





Primeras impresiones

Lo primero que notamos cuando lo probamos, allá a principios de agosto, fue que la distribución de los botones tuvo pequeños cambios. Esto es algo que pasa seguido, ya que año a año se sacan y agregan cosas para pulir la jugabilidad, pero pocas veces sentimos un cambio tan grande entre lo que conocíamos y lo nuevo. Nos parecen cambios positivos. Es que con la inclusión del No Touch Dribbling (ampliaremos más adelante) la habilidad fue asignada al R1/RB, lo que pasó los pases con clase al gatillo izquierdo.

Desde el principio todos los representantes de FIFA salieron a decir que el objetivo principal para esta entrega era crear el FIFA más balanceado hasta la fecha. Más que nada como respuesta a ciertas críticas sobre cómo los jugadores rápidos se sentían imparables en FIFA 15. Y para lograrlo, revisaron cada sector del campo, mejorando cada uno individualmente para ofrecer una experiencia más equilibrada en todos los aspectos del juego. Veremos a continuación estas novedades parte por parte.















Arco

En la entrevista, Sebastián Enrique nos recordó que para la versión de Nueva Generación de FIFA 15 la inteligencia artificial de los arqueros fue reescrita por completo. El nuevo motor gráfico Ignite les dio mucho más espacio para trabajar y pudieron llevar a cabo cosas que hace tiempo querían hacer, pero que limitaciones de hardware lo impedían. Esto les permitió crear un arquero con más herramientas para resolver las diferentes situaciones y este año lo pulieron más todavía, agregándole nuevas animaciones, mejorando su posicionamiento y la toma de decisiones durante los partidos.

Defensa

La defensa fue probablemente el lugar que miraron con más detalle cuando buscaron mejorar la experiencia de juego. Teniendo en cuenta el feedback de la comunidad le dieron más herramientas para lidiar con todo tipo de jugadores, especialmente, con los rapiditos. En total, un conjunto de 25 características nuevas cambia el movimiento en defensa que les permite a los integrantes de la última línea no perder de vista los ataques del rival, a esto lo llaman "Agilidad defensiva". Es decir, cierran mejor los espacios sin desorganizarse.

FIFA TRAINER

El Trainer es una idea muy buena que le va a interesar a pocos de los que están leyendo estas palabras, pero créannos cuando les decimos que es un nuevo aliado. Con un simple clic del stick derecho lo hacemos desaparecer, sin complicaciones. Pero así de fácil, y en pleno partido, lo necesitar alguien que nunca jugó en su vida. Una simple y elegante solución al típico caso de la novia, el padre, la abuela o el amigo raro que juega por primera vez. Nos ahorra preciados minutos de explicación y lleva a los herejes directamente al césped.

Se trata de un menú contextual que flota junto al jugador que esté seleccionado con comandos contextuales para diferentes sectores del campo. Y lo mejor, es que ofrece tres niveles de complejidad, que funcionan como un curso acelerado de FIFA, perfecto para quien quiera meterse de lleno.

UNA PINTURITA

Otra de las novedades en la historia de la serie, es que podremos ver estadios vacíos. Todos los estadios disponibles en el juego tendrán una versión sin público visto a través de varias cámaras cuando dejemos el juego quieto por mucho tiempo, ya sea en forma aleatoria o uno en particular.
¡Excelente noticia para los hinchas de River y Boca que en impecables recreaciones virtuales tendrán el Monumental y la Bombonera en todo su esplendor como fondos de pantalla!



La IA fue mejorada para que los defensores actúen como una unidad. Para que sean más conscientes de sus movimientos, los espacios que dejan y retrocedan mejor cuando el equipo contrario tiene la posesión. Al mismo tiempo también interpretan sus posibles acciones para no dejar espacios que pueden generar peligro.

Otro feedback importante que recibieron es que las entradas eran muy arriesgadas y mucha gente dejaba de usarlas por completo para evitar expulsiones. Por eso, decidieron agregar varios tipos de barridas condicionadas por la velocidad a la que está yendo el jugador, y también la posibilidad de cancelar una barrida, acción que puede utilizarse para evitar una falta y tener una segunda oportunidad.

Otra adición es la posibilidad de amagar un quite. Sebastián Enrique afirmó que ellos mismos se preguntan si funcionará. Es una mecánica experimental que busca averiguar si por amagar a quitarle el balón el contrario modificará su plan de acción.

Mediocampo

¿Puede un jugador inspirar una mecánica? Resulta que cuando se trata de Lionel Messi, todo es posible. FIFA 16 incluye una nueva característica ofensiva llamada "Regates sin toque". Tal como explica el nombre, le permite a los jugadores amagar movimientos (ya sea en movimiento o quieto) sin tener contacto con el balón. Inspirada por Messi, el mismo Sebastián Enrique nos hizo notar que es una técnica



FÚTBOL FEMENINO

En este número tenemos una nota especial sobre la inclusión de fútbol femenino, que invitamos a leer. La adición es la preferida de Sebastián Enrique y en las siguientes páginas nos cuenta cómo fue su desarrollo y el orgullo de haber sido parte de un FIFA histórico. Por primera vez en FIFA, 12 Selecciones femeninas son parte del roster: Alemania, Australia, Brasil, Canadá, China, España, Estados Unidos, Francia, Inglaterra, Italia, México y Suecia, disponibles para jugar amistosos offline y online.



BUNDESLIGA

RANK		CLUB	GP	GOALS	TD	PTS
1.		FC BAYERN MUNICH	28	58 : 18	40	61
2.		BORUSSIA DORTMUND	27	53 : 22	31	58
3.		FC SCHALKE 04	28	45 : 27	18	56
4.		BAYER 04 LEVERKUSEN	28	39 : 25	14	54
5.		BORUSSIA MÖNCHENGLADBACH	27	47 : 30	17	47
6.		VFL WOLFSBURG	27	42 : 30	12	46
7.		HANNOVER 96	28	35 : 40	-5	43
8.		1. FSV MAINZ 05	28	38 : 31	7	41
9.		FC AUGSBURG	28	29 : 39	-10	38

BUNDESLIGA.COM

no sólo empleada por jugadores habilidosos, sino también por los defensores más toscos.

La inteligencia artificial de los jugadores fue modificada tanto en defensa como en todas las posiciones del campo. Se mueven de forma más inteligente, siempre buscando espacios en ataque e intentando prever lo que está por hacer el contrario en defensa.

En sintonía con esto, los pases también fueron pulidos, con un pase filtrado mucho más punzante y preciso. También incluyeron la posiblilidad de dar pases rasantes y fuertes con R1 y el botón de pase. Son difíciles de dominar, pero también pueden ser peligrosos. Finalmente la cantidad de veces que se apriete el botón de pases largos cerca del área rival determina la altura del pase.



Ataque

Acorde a los nuevos pases, en ataque vamos a encontrar desmarques dinámicos, haciéndolos impredecibles hasta los últimos metros. En un centro con mucha comba, los jugadores de ambos equipos se lanzan tratando de conectar con el balón de formas muy realistas y generan situaciones de peligro nuevas. Los delanteros ya no corren en línea recta, sino que reconocen dónde están los espacios y van en busca de rematar de la forma más clara posible.

Lo que nos lleva a los Remates técnicos, otra de las adiciones de FIFA 15 que fueron expandidas en esta entrega. Los tiros dependen mucho más que antes de la posición del jugador y agregaron nuevas trayectorias, sobre todo en el tiro colocado.

Y si de tiros hablamos, vale aclarar que ahora los atacantes van a hacer todo para conectar con la pelota, y no siempre van a llegar; pero no importa a dónde les caiga o si lo mandan a la luna, cuando el balón entra en el área, todos van a intentar dar con él.

QUE VIVAN LOS DETALLES

FIFA está en los detalles. El año pasado hicieron un gran trabajo con las cinemáticas y en FIFA 16 están mejor aún. Comentarios y enfoques sobre los jugadores más importantes del partido, el referí ahora usa el famoso aerosol 9.15 y si un jugador hace un hattrick al final del partido le va a pedir la pelota al árbitro. Detalles y particularidades que no son parte del núcleo de la jugabilidad, pero que suman muchísimo en atmósfera y realismo. ¡Hasta le preguntamos a Sebastián Enrique qué se sentía diseñar algo que la gran mayoría de los gamers pasa sin mirar dos veces!

FUT DRAFT

El modo más novedoso de todo el juego busca ser un complemento para el más popular. La comunidad pedía nuevas formas de jugar Ultimate Team y EA respondió. Draft compacta la parte más emocionante de FUT y nos permite llevar equipos inéditos al campo de juego en partidos online, ganando recompensas para reforzar nuestro Ultimate Team.

Fuera del campo

La estética fue renovada con colores más claros y vibrantes, pero la interfaz en gran parte continúa siendo la misma, que ya que fue mejorada el año pasado y no requiere mayor revestimiento.

Por su parte el modo Carrera incluye varios cambios pequeños y tres un poco más importantes. Además de los pequeños arreglos a los mercados de pases, reportes de scouts y una cantidad ilimitada de cambios en partidos amistosos, al inicio de cada Temporada tu equipo será invitado a torneos de Pre-Temporada para probar variantes y ganar premios. El entrenamiento tiene una interfaz nueva que te permite entrenar jugadores en aspectos individuales, fortalecer sus números y el desarrollo de los más jóvenes.

Los comentaristas también recibieron cambios que les permiten hacer observaciones más detalladas sobre las historias de la temporada, las estadísticas de la liga y los jugadores clave.

EA salió a entregar la experiencia más balanceada posible. Cada uno de los sectores del campo fue examinado atentamente y mejorado en los lugares sobre los que la comunidad opinó. De esta forma, se mantiene como la experiencia de fútbol más realista y entretenida en el mercado. [i]





PALABRA AUTORIZADA

Parte de EA Sports desde el año 2005, tras un breve paso por Microsoft, Sebastián Enrique se convirtió en uno de los productores de la serie hace tres años y medio. Es uno de los ejes del desarrollo de este increíble juego y tuvimos una extensa conversación sobre lo que toma desarrollar un FIFA.

Entrevista con Sebastián Enrique

O cómo cocinar un FIFA



NO HABÍA FORMA que habiendo un compatriota en el equipo de desarrollo de FIFA 16, no tuviéramos una charla. No fue una entrevista cualquiera, porque nos metimos en la cocina, y nos enteramos cómo se deciden los puntajes, qué se retoca año tras año, por qué se desarrollan ciertas mecánicas, en fin, cómo se hace un FIFA.

Empecemos con preguntas fuertes: ¿Messi es el mejor del juego porque está en la tapa o porque es el mejor del mundo?

Lo segundo. Es el mejor del mundo, pero es indiferente. Si uno se fija quiénes estuvieron en las tapas anteriores, no estuvieron como los mejores.

"Ambas" era una respuesta aceptable también. Pero siempre buscan al jugador más identificable, ¿no?

Bueno, Messi es el mejor jugador del mundo y además representa los valores que nosotros queremos ver representados: buen fútbol, buena persona, humildad. Es una combinación de factores, no solamente porque es el mejor.

Una de las grandes incógnitas que tenemos los que jugamos FIFA de forma casi religiosa es, ¿cómo determinan los puntajes de los cientos de jugadores más relevantes del Fútbol Mundial? ¿Cómo se planifica semejante tarea? ¿Cuántas personas deciden estas cosas?

Hay un equipo que trabaja todo el año en eso, y son más de mil personas, que contribuyen a la base de datos. El equipo principal tiene base en Colonia, Alemania, y ahí están los Managers que son los que cuando sacamos un FIFA nuevo hacen todas las comparaciones de todos los datos de todas las ligas para que esté nivelado mundialmente. Después, por un lado están los Data Editors y los Data Reviewers, que son personas como cualquier otra, que son fans del fútbol y funcionan como scouts. Cualquiera puede aplicar para trabajar en esto (http://fifa-talentscout.ea.com/). El de editors es un trabajo remunerado y los reviewers no tienen acceso para modificar cosas pero sí para opinar.

Está el mito de que los puntajes los ponen cinco tipos sentados en un cuarto, pero no, es un trabajo muy complejo de muchísimas gente...

Es un laburo enorme y muchas cosas son subjetivas, entonces a menudo discutimos por qué X jugador tiene 84 en vez de 82 en algo, por qué tal es mejor que el otro. Pero el trabajo es de un montón de gente, como te digo, más de mil personas que contribuyen. Un laburo enorme, que está bueno... pongo las manos en el fuego por lo que hacen.

Imaginamos que es un sistema que ha evolucionado y sigue evolucionando juego a juego.

Sí, con el paso del tiempo se fueron agregando más atributos. Hay muchísimos datos que ni siquiera usamos en el juego. La base de datos de jugadores que tenemos

Por Tomás García
@Zripwud



creo que es la más completa de lo que he visto en fútbol en sí. Es impresionante.

¿Cómo son las conversaciones futboleras en la oficina de una empresa que hace juegos de fútbol?

(Risas) Depende cuál sea el evento de fútbol. Durante el Mundial es muy bueno para mí, porque está la pica con los ingleses, entonces les recuerdo la "mano de Dios" y ese tipo de cosas. Y como generalmente se quedan afuera por penales les repito eso todo el tiempo.

Espero que no haya muchos alemanes en la oficina.

Los alemanes que hay son buena gente, no entran en el folclore como entra un inglés, así en las cargadas y eso. Pero con todos es divertido. No hay muchos argentinos, así que no tengo con quién discutir fútbol nacional, por ahí sí gente con la que puedo hablar de la Libertadores. De Champions League se habla mucho. Y después las discusiones pueden ser interminables cuando hablamos de lo que llamamos "Reglas" dentro del juego, qué es un foul o no, o qué es tarjeta amarilla, qué es tarjeta roja.

Son interminables en el fútbol real, imaginate en algo donde lo podés balancear y cambiar...

¡Pero es divertido! Yo siempre digo, que tengo el lujo de vivir de mis dos pasiones en términos de trabajo, el fútbol y los videojuegos.

A todos nos gusta agarrar partiditos por la tele, ¿pero ustedes cuántas horas de fútbol ven por día?

Se ve muchísimo fútbol. Por lo general tenemos televisores en las paredes, clavados en canales de fútbol todo el tiempo. Y como los partidos de Champions League acá son al mediodía se aprovecha el horario de la comida para ver. No es que obligamos a la gente a ver fútbol, muchas veces pasa lo contrario. Por ejemplo, en Brasil fue complicado porque los partidos eran en pleno horario de trabajo y la gente los miraba. En ese momento, estábamos terminando FIFA 15, y mirábamos las estadísticas de sacar bugs y se nos iban para abajo con los partidos (risas). Teníamos que decirles: "Si querés mirar partidos, miralos desde tu escritorio mientras trabajás."

Después en casa veo fútbol argentino, Copa Sudamericana y Libertadores y del resto veo cuando puedo y lo que puedo, pero no mucho más.

Vos sos de Tigre, ¿no?

Sí.





Pongamos que estás viendo un partido de Tigre, ¿podés ver un partido sin pensar en tu trabajo?

Sí, cuando veo a Tigre, pienso en Tigre. Pero sí pasan ciertas cosas que me dan la idea de algo para el juego. El otro día, no me acuerdo en qué partido exactamente, en uno de los goles el Chino Luna hizo una celebración y pensé: "Uh, esa celebración no la tenemos en el juego", así que la capturé, le saqué fotos y la pasé como referencia para hacerla en algún momento. Pasan cosas como esas. No es que uno esté pensando en el trabajo, pero los partidos me dan ideas.

En ese caso Messi es una buena tapa, porque es una fuente de inspiración infinita...

Y sí, es un jugador espectacular. Tuve la suerte de verlo jugar varias veces y es de otro planeta.

En tu opinión, ¿cuál dirías que es el elemento del fútbol más difícil de llevar a un videojuego, y por qué?

El posicionamiento. Creo que eso es lo más complicado. Te doy un ejemplo, una de las cosas más difíciles para hacer son las caras, los gestos, porque como seres humanos, toda nuestra vida vemos caras, entonces sabemos lo que es real. Cualquier cosa que sea falsa, lo notamos de inmediato. Y en el fútbol pasa algo similar. Estamos tan acostumbrados a ver fútbol, que si vemos algo que está mal aún si no sabemos de táctica, tal vez no entendamos qué es, pero lo identificamos. Por eso, en un videojuego donde tenés 11 jugadores contra 11, toda la inteligencia artificial es muy complicada de hacer.

Y esto es algo que mejoran juego a juego, inclusive con FIFA 16.

Sí, año tras año trabajamos en lo que llamamos los Fundamentos, que son los sistemas internos básicos del fútbol. Remate, pase, posicionamiento, marca y hay muchísimas cosas nuevas en términos de FIFA 16, porque lo que nos pusimos en la cabeza este año fue hacer un juego que sea absolutamente balanceado, más que nada considerando el feedback que tuvimos de la gente que jugaba online todo el tiempo con Cristiano Ronaldo y Bale, que era muy difícil pararlos, entonces nos concentramos muchísimo en toda la parte defensiva, para que cualquier tipo de ataque tenga una contra para defenderse. En base a eso uno desarrolla muchas cosas y mejora todos los subsistemas internos fundamentales como posicionamiento, la marca, cubrir espacios o darse cuenta si va a haber cambio de posesión del balón para volver rápido a la posición.

Esto viene justo para preguntarte sobre las dos adiciones, como cancelar la barrida y amagar el quite...

El de la barrida es muy bueno, porque cuando uno se tira a hacer la barrida puede cancelarla antes y tener una nueva oportunidad. Porque en FIFA 15 y los anteriores, a muchos les daba miedo hacerla porque si le errabas perdías.

Era jugársela demasiado.

Exacto. Con esto es como que tenés una segunda oportunidad, no hay tanto castigo como antes. Y el Fake Tackle, es algo interesante para ver si la gente lo va a usar y cómo lo usan. Veremos cuando salga el juego.

El tema de la barrida, es muy útil. El amagar el quite es una muy buena idea, pero hay que ver si pega.

Estoy de acuerdo. Lo interesante del Fake Tackle es ver si cuando uno lo hace, especialmente jugando online, causa que el oponente cambie de acción. Pero vamos a ver cómo reacciona la gente.

Si entendimos bien, la mecánica de amagar sin tocar la pelota está inspirada en el estilo de Messi. ¿Pasó alguna vez más que un futbolista inspire una mecánica? ¿Por qué decidieron que era la mecánica a desarrollar?

En este caso, uno lo mira a Messi, a jugadores como él, como Neymar, y es excelente cómo llevan la pelota. Son muy diferentes en lo que es control de balón con velocidad y haciendo toques rápidos, pero lo mismo llevan la pelota y mueven el cuerpo sin tocarla, y así eluden defensores. Y nos preguntamos, ¿en qué otras situaciones vemos esto o son los únicos jugadores que lo hacen? Miramos partidos prestando atención a esos detalles, en ese tipo de jugadas y los ves en todos, desde Messi hasta el peor defensor. En uno de los goles de Boca, tres meses atrás, que ganó 3 – 0, en el segundo gol (que fue de Calleri), el jugador hace el No Touch Dribbling. Generalmente son inspiradas por jugadores que lo hacen muy bien, después nos fijamos en qué otras situaciones pasa o qué otros jugadores lo usan.

Ya desde FIFA 15 de la Nueva Generación notamos que le estaban dando mucho más detalle a las cinemáticas en medio de los partidos, y en FIFA 16 mejoraron aún más. ¿Es doloroso saber que 95% de los jugadores pasan estas escenas apretando frenéticamente el botón para seguir jugando? ¿Cómo se diseña un elemento sabiendo esto?

(Risas) ¡Para la gente que lo hace es súper doloroso! (Risas) Al fin y al cabo, muchas de las cosas están en los detalles. Y a nosotros nos gusta trabajar en los detalles, nos gusta hacer todo ese tipo de cosas, porque por ahí como decís, el 95% tal vez lo ve una sola vez y el 5% lo ve siempre, pero el que lo ve, que cuando lo haga le cause esa sensación de "Wow! ¡Esto está buenísimo!". Los detalles son importantes, no queremos que veas todo en el primer partido que juegues, sino que estés en el partido número cien y todavía sigas viendo cosas, que juegues el partido mil y todavía estés descubriendo cosas. Para nosotros es fundamental mantener un juego en donde descubras cosas todo el tiempo o que digas: "Eso no me lo esperaba."

En parte es una pena, porque lo han mejorado muchísimo y es importante porque ofrece toda la atmósfera del partido, pero es muy difícil también estar en medio de un partido y no apretar el botón para seguir a la próxima jugada.

(Risas) Sí, y bueno, también está la discusión de que no se puedan saltear a propósito y no, no nos gusta eso. Siempre queremos darle libertad al gamer para que decida lo que quiere hacer.

Si no, sería casi obligarlo.

Sí, cuántas veces he jugado juegos que quería saltear la cinemática y no me dejaban, estaba a las puteadas...

¿Qué magia hicieron con los tiros a colocar que son tan fantásticos ahora?

Animaciones, trayectoria del balón y mejor contacto del botín con la pelota. En FIFA 15 habíamos hecho lo que llamábamos Physically Correct Contact, y este año lo refinamos más todavía. Tenemos mejor modelados lo que son los mapeos de la cabeza y el botín cuando golpean la pelota, y las trayectorias son más realistas. Aparte, refrescar todas las animaciones es un cambio fundamental.

Definitivamente, hay muchas que tienen desde hace años y no hay que cambiarlas, porque aún se ven bien. Pero es importante agregar nuevas para que la experiencia se sienta siempre fresca y realista, ¿no?

Sí, absolutamente. Siempre cambiar las animaciones ayuda. Por ejemplo, la interfaz. Si me preguntás, ¿cuánto tiempo te lleva refrescar todo lo que es la interfaz de usuario? Muchísimo. Realmente es un trabajo enorme, y si contás la cantidad de pantallas y elementos que hay en FIFA es increíble. ¿Por qué no lo hacemos todos los años? Porque es importante tener también algo que identifique, no sólo al



gameplay, sino a lo que es la interacción del juego. Este año agregamos los estadios de fondo, uno puede elegir qué estadio quiere ver o lo puede poner de forma aleatoria y es la primera vez que ponemos estadios vacíos. Si sos hincha de River, ¿me vas a decir que no te gusta poner el Monumental de fondo?

¡Soy de River! ¡Y me encanta el Monumental! De verdad, nota personal: quedó espectacular.

(Risas) Gracias. Entonces siempre es importante refrescar todas las cosas, o la mayoría de cosas que podamos.

En la demo notamos que los arqueros salen más seguido a cortar centros, se adelantan cuando el equipo está atacando y tienen un comportamiento más realista en líneas generales, ¿qué hicieron para alcanzar este nivel de realismo?

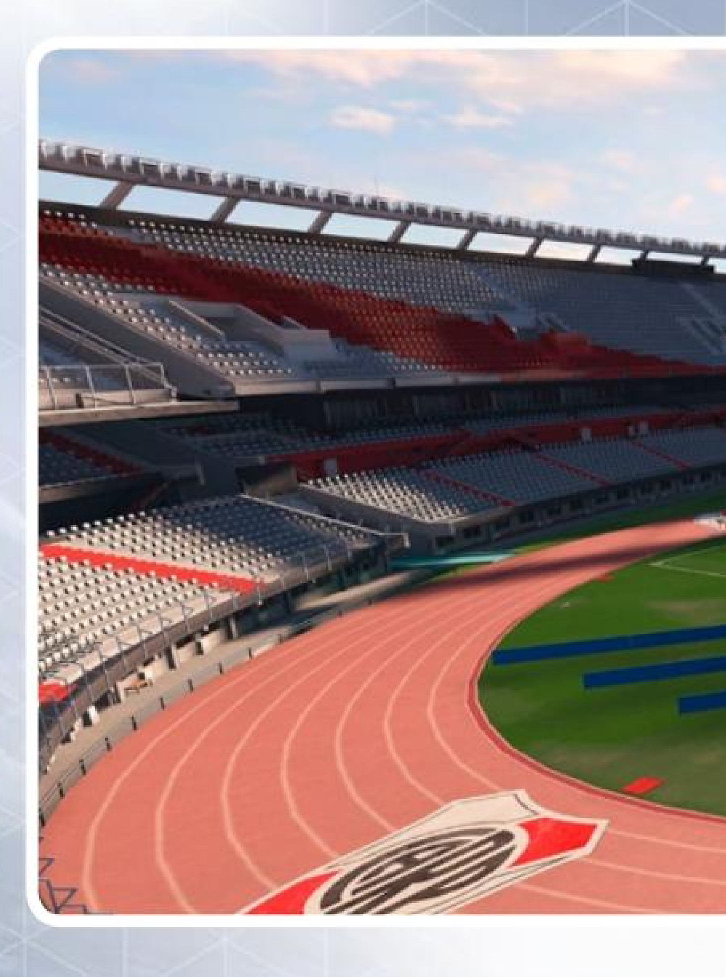
El año anterior reescribimos lo que es la inteligencia artificial de los arqueros y después cuando salió el juego a la calle, siempre aparecen los videos en YouTube que te muestran los glitches y este año intentamos reproducir con la gente de Q&A y la parte de desarrollo todo lo que vimos en YouTube y arreglamos todo. El año fue un gran esfuerzo sólo haciendo eso, que quede lo más perfecto posible y así y todo mejorar el posicionamiento, incluir más animaciones, más coverage y más realismo. No para que sean superhumanos, sino que sean humanos.

Debe ser un gran desafío, ¿no? Que quede bien, hasta cuando se equivoquen.

Y sí. El arquero es: posicionamiento, que tiene mucho de lo que es anticipación; toma de decisiones y las animaciones que uno elige para el arquero en cada situación.

Seguimos hablando de la demo. Notamos que muchos de los jugadores a veces tienen problemas para controlar la pelota, y no sólo los menos dotados técnicamente, ¿fue un cambio intencional?

Eso es lo que llamamos el First Touch (primer toque) y siempre se tunea de acuerdo a lo que es el contexto de cuánta presión tiene el jugador encima, los atributos, la velocidad y aceleración de la pelota, es decir, si vos estás esperando el balón o si está girando, tiene que ver mucho lo que es el contexto. Tampoco queremos que sea todo perfecto. El mejor jugador se puede equivocar.



Sí, en realidad lo notaba como algo positivo. Creo que había sido Neymar... y puede pasar un día que Neymar controle mal una pelota.

Muchas veces aparecen goles donde se equivocan los arqueros, y no es que nosotros decimos que se equivoquen a propósito, pero cuando suceden, nos gusta que sea realista, porque puede pasar.

Ahora que lo mencionás, siempre me pareció que había algo como la presión del contexto. Porque cuando estás en la arena, por ejemplo con Gago, le pegás de cualquier lado y la clava en el ángulo. Después en el partido no clava una.

Todo eso está relacionado con el contexto del partido. En la arena tienen mucho menos error, digamos, porque todo el error respecto a presión, situación y contexto, no está presente. ¿Y cuántos jugadores conocemos que la rompen en una práctica y después cuando van por los puntos se achican?

(Risas) ¡Exacto! Realismo sobre todas las cosas. ¿Para quién es FUT Draft? ¿Busca complementar la experiencia del Ultimate Team o es algo diferente?

Se pueden jugar los dos o se puede jugar uno y no el otro. ¿Para quién se diseñó? El feedback que tuvimos dentro de la comunidad de FUT es que querían una nueva



forma de jugar, que la química no había cambiado mucho a lo largo de los años y necesitaban algo nuevo. Y también tenemos gente dentro del equipo que son fanáticos de los juegos como League of Legends, así que pensamos: "¿Qué tal si hacemos un Draft?" Fue hecho pensando en la gente que jugaba Ultimate Team y pedía un cambio importante, y así se fue diseñando, obteniendo feedback, haciendo prototipos y fue evolucionando hasta lo que es hoy en día. Se hizo para ese tipo de jugadores y es complementario a lo que es FUT, porque te permite probar jugadores que son difíciles de conseguir, porque es muy raro que te salga un Messi en los packs y es muy caro en el mercado, entonces te da la oportunidad de probar jugadores que por ahí no podías, y con los premios que te da el Draft después podés usarlo para armar tu Ultimate Team.

¿Cuál es tu adición o mejora favorita de FIFA 16?

El fútbol femenino. La verdad, haber agregado fútbol de mujeres, con todo lo que eso significa, con todos los detalles que llevó hacerlo porque no fue agregar sólo modelos femeninos dentro del juego y todo lo demás sigue igual. Física del pelo para cada jugadora, tantas caras nuevas, la nueva tecnología que desarrollamos para los cuerpos. El audio de los partidos de mujeres es distinto al de partido de hombre, tiene un pitch más alto, grabar los nuevos audios. En inglés "The Player" es neutral, en español, en portugués, en francés, en todos los otros lenguajes tenés "la jugadora" contra "el jugador", tuvimos que regrabar casi 40% o 60% del audio... realmente es un trabajo enorme. Sabíamos que mucha gente iba a estar mirando, que iba a estar en el foco por la magnitud de poner personajes femeninos en un juego de fútbol y entonces es la adición que más me gusta. Yo siempre le decía al equipo cuando lo empezamos a hacer: "Recuerden que ustedes van a poder decir que fueron el primer FIFA que tuvo mujeres, se lo van a contar a sus nietos", ese tipo de cosas. Estamos muy orgullosos.

¿Es algo que esperan poder expandir a lo largo de los años?

No sé qué pasará en el futuro, cuando uno hace algo nuevo, algo distinto, se ve cuánta gente lo usa y cuál es el feedback y así es como año tras año, se decide qué cosas se dejan de hacer, por desuso o porque pensamos que en el futuro lo podemos hacer mucho mejor. Y como todas, esta es una nueva característica de juego que si el feedback es positivo y la gente tiene apetito por más, lo haremos el año que sigue.

¡Muchas gracias por tu tiempo, Sebastián! [i]





IGNITE Engine

El motor que mueve EA SPORTS

¿QUÉ ES EL FAMOSO MOTOR IGNITE que desarrolló Electronic Arts? Alguien poco informado podría pensar que estamos hablando del motor de un vehículo, pero no. El motor de un juego es el conjunto de herramientas que le permite a los desarrolladores crear mundos virtuales, a través de código pre-escrito o una interfaz gráfica. El motor de Octava Generación fue desarrollado para cumplir todas las exigencias que EA prevé para esta etapa.

Un motor va mucho más allá de simples gráficos. También se encarga de manejar la inteligencia artificial (IA) del entorno que rodea a los personajes. EA denominó IGNITE al motor que desarrolló para todos los juegos deportivos de Octava Generación. Fue anunciado en 2013 y los primeros en usarlo fueron FIFA 14, Madden NFL 14, NHL 14 y NBA Live 14 en PlayStation 4 y Xbox One.

IGNITE es el sucesor del Impact Engine en PS3 y X360, y ambos fueron creados para permitir el desarrollo de varios juegos de deportes, es decir que IGNITE soporta además de FIFA el resto de sus franquicias deportivas, como Madden NFL, NHL, UFC y NBA Live.

Ser Messi o Mascherano, esa es la cuestión

El sistema de inteligencia ofrece capacidades de toma de decisiones cuatro veces mayor a otros motores, lo que permite que los jugadores reaccionen instintivamente al igual que atletas profesionales. Ahora los jugadores pueden anticipar, evitar o prepararse para golpes y colisiones.

IGNITE entrega movimientos dinámicos y biomecánicos. Los componentes individuales del cuerpo tienen una masa única, que resulta en la reproducción auténtica de peso corporal de un jugador en cada situación determinada.

Un ejemplo es darle a la IA un sentido de “urgencia” cuando el tiempo se agota y el resultado no es favorable, presionando más a los rivales, adelantando jugadores y exponiéndose al contraataque. Jugadores técnicos presionarán eliminando espacios mientras que jugadores de marca utilizarán el juego físico.

En esta nueva entrega particularmente se hicieron retoques para que los jugadores tengan un peso específico dentro del campo de juego. Aunque en la anterior versión los roces y colisiones se hacían notar, en esta nueva entrega es posible sentir el forcejeo entre los jugadores. El fútbol moderno basado en la capacidad atlética se siente más que nunca en FIFA 16.

El agarre de camisetas cobra nueva vida y jugadores con mucha defensa serán capaces de frenar a cualquier oponente tironeándolo con el obvio cobro de una falta. Ojo, porque los árbitros son del estilo Champions League y cobran todo, nada que ver con los sudamericanos donde podés extirpar un fémur y siga-siga.

La IA del gameplay fue retocada bastante y hay que dedicarse a tapar espacios más que para marcar hombre a hombre y así forzar la falla rival, algo que EA insinuó en FIFA 15 y fortalece en la nueva versión. Defensa en bloque y un ataque paciente son sin dudas la clara muestra de que la IA del motor IGNITE realmente funciona.

Entornos vivos

Se diseñaron 78 estadios en total, 50 licenciados y 28 genéricos, usando las

Por Mario Marincovich
Shadbox

herramientas que brinda IGNITE. El césped se detalló aún más y el spray de los árbitros es usado en los tiros libres para marcar la distancia, con el detalle que va desapareciendo a medida que se transita por encima. Se capturaron en detalle miles de caras de jugadores y sus gestos para representarlos dentro del juego.

Ahora pueden verse en mayor detalle el movimiento del pelo, ya no es tan rígido como antes. Se nota en particular en los partidos de fútbol femenino, donde las colas de caballo de las chicas podrían llevar un capítulo aparte, la física es increíble.

Desde hace años EA ha estado invirtiendo en sistemas de física más complejos, entre muchas otras innovaciones e IGNITE Engine es un nuevo paso en la dirección correcta para la representación realista de los deportes. [i]









FestiGame Fanta 2015

Colombia triunfa en tierras chilenas



***EA VIENE APOYANDO** las competencias y comunidades desde hace tiempo. Los torneos que se realizan en la región latina son cada vez más importantes, y los premios, grandes, en algunos casos, mayores que los de competencias mundiales. Temporada de Juegos estuvo presente en la Copa EA FIFA 15 celebrada en FestiGame, Chile, con un premio de 10 mil dólares para el campeón.*

No era la primera vez que se realizaba este torneo, pero fue la primera en que se entregó un premio semejante. Tuvo varias etapas y participaron pro players de varios países. La difusión fue considerable, y el desarrollo normal y grato. Hubo clasificaciones presenciales organizadas por FestiGame donde participaron en dos días más de 1000 personas en busca de un puesto en la etapa final, para sólo 64 jugadores.

Temporada de Juegos realizó la clasificación online que se distribuyó en cinco plataformas, PlayStation 3 y 4, Xbox 360 y One, y PC. Las inscripciones llegaron a las 1200, con una tremenda convocatoria por parte de los jugadores chilenos. EA otorgó un slot para las finales en el torneo de Temporada de Juegos realizado en Anime Friends, cuyo ganador fue Nacocs que consiguió su pasaje. También hubo invi-





Por Jonatan Cisterna
Valky





tados por parte de Electronics Arts, entre ellos destacamos al campeón de Colombia en FestiGame Chile 2014, Diego Lara, y al jugador argentino Patán.

Se vieron jugadores internacionales como el colombiano Javier Muñoz, quien vino en busca de la clasificación contra más de 2000 jugadores, cifra que demuestra la gran penetración del FIFA en nuestra región. La competencia final fue apasionante, con sorpresas y desilusiones. Como la aparición de Axel Hume, finalista chileno que fue revelación del torneo y Javier Muñoz, quien tras duros partidos, con un juego no muy vistoso pero eficaz, logró el pase a la final.





La puesta en escena era localista. El público alentaba tremendamente por Axel, tanto que parecía un clásico de domingo. Pero el triunfo fue para Muñoz, jugador experimentado, que demostró estar listo para un nivel superior. Axel, en cambio, es un jugador joven con un enorme potencial; próximamente lo veremos en otras finales.

En su extensión, el torneo ofreció momentos increíbles, goles estupendos, gritos, festejos y lágrimas de los jugadores eliminados. La presión era grande, ya que el premio así lo disponía: nunca antes hubo uno tan importante en FIFA en esta región, un camino que marca EA para nuestros deportes electrónicos y nuestros jugadores. La Copa EA FIFA 15 FestiGame puso en evidencia el apoyo de la distribuidora a torneos y jugadores, ahora queda mejorar y vivir esta pasión como nos gusta, como queremos. Los e-Sports son un estilo de vida para muchos de los que estamos en la industria y queremos que sigan creciendo.



FESTIGAME 2015

En sus cuatro años de existencia se ha convertido en un evento de culto para los fanáticos del entretenimiento electrónico. En FestiGame convergen las últimas tendencias de la industria con invitados internacionales, charlas, concursos, competencias y más de 200 estaciones de juego para que los asistentes puedan disfrutar y aprender del maravilloso mundo de los videojuegos.





Entrevista a LeanDamo05

Una de las promesas más grandes de Argentina

LA ESCENA PROFESIONAL ARGENTINA *reboza de talentos y acá nos sentamos mano a mano con uno de ellos. Leandro Orellana, conocido en el circuito como LeanDamo05, una de las promesas a nivel Nacional nos cuenta sus inicios y algunos secretos a la hora de jugar FIFA.*

¿Cómo te iniciaste en el juego de manera profesional?

Empecé jugando en mis tiempos libres más que nada como hobby ya que mi trabajo demanda de mucho tiempo. Gracias a ex conocidos pude conocer una comunidad de juego llamada UFA (Unión FIFA América). Allí me inicié, empecé a jugar y ganar "torneos relámpago" que inician y terminan en el día. De a poco me fui adaptando al juego, y aunque cueste creer, es el primer FIFA que juego.

¿Cómo es el día de un ProPlayer, con respecto al tiempo que le dedicas al juego? ¿Lo hacés como un entrenamiento, tenés objetivos diarios, algún ejercicio en particular?

Sinceramente le dedico entre dos y tres horas a diario, repito, tengo un trabajo que demanda mucho tiempo y más que nada entreno en mis tiempos libres. Ejercicio en particular, ninguno, sólo jugar partidos y ver errores para mejorar día a día.

¿Cuál fue tu mayor logro en torneos? ¿Cuál fue el torneo más difícil o el rival más complicado que te tocó enfrentar?

Torneos varios, pero creo que uno de los más importantes fue el de la GTL (Gigabyte Top League), ya que llegaba de un bajón anímico; por esa misma razón fue el torneo más complicado. En cuanto a rivales hay muchos buenos jugadores en Argentina, como decía anteriormente es el primer FIFA que juego y me pude adaptar rápidamente y llegar a estar al nivel de "PATAN", "NACOCS", "PANTA", "JAVICAI", viejos conocidos de este juego.

¿Alguna anécdota que te haya pasado participando de alguna competencia?

Sí, desde llegar tarde a torneos, hasta ir uniformado de traje y con un bolso grande para poder jugar.

¿Tenés sponsors? ¿Cuáles?

Sponsors por ahora no tengo, de a poco me estoy haciendo conocer en el mundo del FIFA y espero que sí esté dentro de las posibilidades, que de a poco vayan apareciendo.

Yendo al momento del juego, ¿cómo te concentrás para cada partido? ¿Tenés cábalas?

Como suelo ser fuera del juego, trato de estar lo más tranquilo posible. Cábala, mi novia, ya que en cada torneo que estuvo pude ganarlo.

El tan amado y odiado L1 + Triángulo. ¿Cuál es tu opinión, lo usás seguido?

En FIFA, el que lo sabe usar bien tiene una leve ventaja sobre el resto, en mi caso, trato de no usarlo muy seguido y jugar más que nada por abajo.

Por Seba Calo
@caloseba



¿Qué modo de juego te gusta más? ¿Tenés equipo de FUT (FIFA Ultimate Team)?

El modo que más me gusta en el juego es justamente FUT, ya que podés armar un equipo a tu manera, con los jugadores que más te gusten y sin dejar de lado la "química" entre ellos. Por mi parte, tengo un buen equipo con Neuer, Bale, Ibrahimovic, entre otros.



¿Algún secreto que quieras compartir para los amantes de este juego?

Lo que más me caracteriza en este juego según mis rivales son los tiros de afuera del área. Muchos dicen que es un bug hacer goles desde 30 metros, pero yo no conozco mucha gente que lo sepa hacer.

¿Qué te dicen tus amigos ahora que saben que sos un ProPlayer? ¿Te desafían?

En un principio no me creían que estaba número 1 en el ranking de Temporada de Juegos o que por ahí Tyc Sports me hacía entrevistas (jajaja). Ya no puedo jugar con ellos por la diferencia de nivel que hay, porque muchos no tienen PlayStation 4 y se les hace más complicado adaptarse al juego.

¿En la vida real, te juntás a jugar al fútbol con amigos? ¿Sos un rústico, un lírico o un nueve goleador?

Me encanta jugar al fútbol, fui jugador, hice infantiles en Quilmes, 9na. 8va. y 7ma división de inferiores las hice en Defensa y Justicia, 6ta y 5ta división jugué en Racing, tuve compañeros como Rodrigo De Paul. Soy un 5 clásico, recupero y toco, justamente me destaco por mi pegada, como en el juego.





¿Qué consejos podrías darle a quienes aspiran a ser ProPlayer?

Que no es fácil, yo creo que depende más de la virtud y el talento de cada jugador. Y pienso que el tiempo, el entrenamiento y la práctica son factores importantes en un ProPlayer.

¿Tu familia qué opina sobre esta particular profesión?

Me apoya en todo momento, más que nada cuando juego algún torneo importante online en casa.

¿Te gustaría agregar algo?

¡Agradecer a Jonathan Valky por hacer posible el contacto, a Tomás Garcia por contactarme tan amablemente por Facebook y a vos Sebastián por la entrevista! ¡Saludos! [i]





PING PONG

¿En qué consola jugas al FIFA? | Playstation 4.
¿De qué equipo sos hincha? | Boca Juniors.
¿Cuál es tu equipo favorito en FIFA? | Real Madrid.
¿Con qué formación jugás? | 4 - 3 - 3
¿Presión intensa o contraataque? | Presión intensa.
¿Dejás la repetición cuando convertís un gol? | Tiene que ser muy lindo el gol para dejarlo.
¿Un compañero para un 2 vs 2? | Edupaz, gran jugador y gran persona.
¿Messi o Cristiano? | Messi.
¿Para vos, existe el hándicap en el FIFA?
Para mí no. Sí hay errores, como en todo juego y creo que la suerte también juega mucho.





FIFA Ultimate Team

¡Y FUT Draft!

Por Nicolás Pollastri
Nicopollastri

EL MODO MÁS IMPORTANTE DE FIFA se expande este año con la llegada de Ultimate Team Draft. Más un complemento que una adición, el nuevo modo permitirá hacer drafts de jugadores aleatorios para jugar online, probando variaciones en el rendimiento y la química del equipo con estrellas que son difíciles de conseguir.

Otro año se acerca a su fin. Eso significa que se viene un nuevo FIFA. FIFA 16 está a la vuelta de la esquina y es hora de ponernos a ver qué tiene para ofrecernos.

Quedaron en el pasado las discusiones sobre quién gana el partido del mejor simulador de fútbol, FIFA predomina ampliamente en todas las plataformas. Esto se debe al sólido nivel que nos ha mostrado la gente de EA Sports en los últimos años y sus modos de juego, como Carrera y FUT.

En FIFA 09 apareció de la nada un nuevo DLC, el FIFA Ultimate Team. La gran novedad que presentaba era la posibilidad de comprar y vender jugadores para armar la plantilla de nuestros sueños, o la que permitieran nuestras monedas. Más de la mitad de quienes jugamos al FIFA tenemos nuestro equipo en el FUT y no es una estimación ya que sólo en 2013, el modo tenía más de 11.2 millones de usuarios activos.

Tanto interés despertó que, con el pasar de los años, fue agregado dentro de los modos de juego estándar, y fueron sumándose funciones como el TOTW, las temporadas offline y online, la aplicación web o para celulares, donde se pueden comprar y vender jugadores o retocar las tácticas.

En su afán de seguir innovando, incorporaron una nueva modalidad de juego dentro del FUT, el FUT DRAFT. Por la suma de 15000 monedas podremos jugar a cambio de premios en sobres. Y bien se podría llamar "el juego de los cinco", ya que desde el momento en que inicia la partida tenemos que elegir siempre entre cinco posibilidades.

El primer paso en FUT DRAFT es optar entre una de las cinco formaciones posibles, en función de cuál se acomode mejor a nuestra forma de juego. De momento, suena un poco limitado, pero esperamos poder hacer modificaciones en la configuración previa al partido.

Una vez seleccionada la táctica, se elige el capitán; en las imágenes promocionales se mostraron distintas opciones de jugadores, aunque siempre con Messi







presente, lo cual no es extraño, ya que estamos hablando del chico portada (¡y el mejor jugador del mundo!).

Ya con nuestro capitán ubicado en el campo, lo que queda es armar el equipo posición por posición y elegir entre las cinco opciones que nos dan por puesto; éstas van variando y pueden llegar a incluir todos los jugadores del FIFA 16 (incluidos los legends de Xbox).

¡Ahora sí! Ya estamos listos, se puede jugar tanto offline como online, y los premios varían según la cantidad de victorias que tengamos



(entre 0 y 4). Este es uno de los puntos más interesantes, ya que, si se hace bien, puede significar un cambio en la tendencia de los videojuegos donde, el que pone más plata, tiene los mejores ítems/jugadores. Acá no sólo alcanza con poner las monedas, también hay que ganar los partidos, y es en la cancha donde se ven los pingos.

Este modo de juego no afecta a nuestro plantel del FUT ni lo reemplaza, es un condimento más que nos da motivos adicionales para dedicarle horas extra al FUT y mejorar nuestras plantillas. [i]

SEBASTIÁN ENRIQUE SOBRE FUT DRAFT

Cuando tuvimos la posibilidad de hablar con el productor argentino de FIFA 16, Sebastián Enrique, nos explicó de dónde viene FUT Draft: "El feedback que teníamos de la comunidad nos indicaba que los fans querían una nueva forma de jugar, porque la química no había cambiado demasiado en los últimos años. Y tenemos muchos integrantes del equipo que son fanáticos de Hearthstone, y ese tipo de juegos. Eso nos dio la idea de agregar un Draft. Lo comenzamos a diseñar, obteniendo feedback. Así fue evolucionando hasta lo que es hoy en día. Es complementario a FUT porque permite probar jugadores que sería muy raro que te toquen en un pack."

El desafío constante

Millones de rivales esperando para competir



SOMOS MILLONES DE FANÁTICOS JUGANDO FIFA. Desde hace más de una década, las consolas de videojuegos más importantes introdujeron la opción de jugar en línea, permitiendo que rebasaran las fronteras geográficas y culturales. Pero no todo fue obra de Internet.

En los comienzos, de la mano de varias consolas hogareñas, las reuniones en casa de amigos eran un requisito fundamental si queríamos organizar un torneo o armar partidas grupales. Para esto, necesitábamos que nuestros padres nos dejaran juntarnos a jugar con los pibes o convencerlos de llevarnos a los locales de arcades. Sí, los mismos locales que ven en la Costa (todavía quedan algunos) estaban por todos lados y luego de la escuela explotaban de pequeños micos desesperados por jugar un fichín y competir para ver quién era el mejor.

Avanzando un poco en el tiempo, ya era común contar con una consola de juegos en cada hogar. Antes, si no podíamos reunirnos con un amigo nos quedaba el consuelo de jugar solos contra la IA/CPU ("la máquina"); si teníamos la suerte de tener algún hermano podíamos disfrutar de partidos mucho más entretenidos que jugando en solitario. No importaba la edad de tu hermano/a, era obligación jugar si éste te retaba a un desafío.

Ahora todo es más sencillo, un mensajito, combinar un horario y ya estamos jugando contra nuestros amigos. Puede ser un amistoso, por los puntos o un 2vs2 haciendo equipo.

Con el online, los nuevos FIFA nos permiten crear los torneos sin movernos de nuestra casa o participar de los creados por las comunidades u otros usuarios.

Entonces, ¿el online llegó para dejar de reunirse con amigos y no movernos de nuestra casa? ¡Claro que no! Nada más lindo que tener al lado a tu adversario y tener el placer de gritarle el gol en la cara, replicar un festejo de la amplia selección que ofrece FIFA o dar la vuelta olímpica alrededor de la mesa. Como es sabido por muchos, se puede hablar, gritar, festejar, pero nada de contacto físico. Como en todo juego tenemos reglas, algunas benefician al dueño de la casa, mientras que en otras ocasiones lo perjudican. Es decir, la ventaja de jugar de local, ubicarse en el lugar más cómodo y con mejor ángulo de visión hacia la tele, mandar al perro a molestar si se está atrás en el resultado o pedirle a algún familiar que distraiga al rival hablándole de cualquier tema. Entre las desventajas podemos mencionar, el joystick más sano siempre es para el visitante, bancarse que ante el mal desempeño del árbitro la culpa es nuestra porque "lo tenemos comprado" o "tocamos algo en el juego" para salir beneficiados, se juega hasta que el visitante diga basta y por último, aguantarse todos los comentarios como: "me ganás porque te la pasás jugando todo el día" o "si yo tuviera la Play seguro te gano".

Hoy en día, el mundo online nos permite

Por Seba Calo
@caloseba



SEGURO NOS PASÓ A TODOS

Cuando tenemos 30 minutos libres pensamos: "me juego un partidito y la apago". Perdemos el partido, y decimos: "uno más, la revancha y listo". Perdemos nuevamente y con mucha bronca no queda otra que: "uno más y si pierdo la apago". Cuando nos damos, cuenta son las 3AM y nos quedan sólo tres horas de sueño para ir a trabajar. Bueno, perdido por perdido, como dijo alguien dormiremos cuando estemos muertos.



tener una amplia gama de rivales y compañeros a la hora de jugar. La incertidumbre cuando competimos es lo maravilloso, ya que no sabemos el nivel del contrincante, sus tácticas y estrategias de juego.

Si no hay nadie conocido conectado, avanzamos y aceptamos el reto contra el primero que nos toque. Si llega a ser brasileño, chileno o argentino, un simple partido se transforma en un clásico caliente y lleno de emociones. Lo divertido del online es que posee un sistema de voice chat impecable en el que podemos gritarle los goles al adversario como si lo tuviésemos al lado, cantar canciones ("Brasil decime que se siente...") y, por supuesto, dialogar de forma amigable.

Las últimas ediciones de FIFA ofrecen un modo tan estresante como adictivo. Y no, no se trata del afamado Ultimate Team, sino de Temporadas. Este modo nos permite jugar por los puntos con nuestro equipo preferido e ir subiendo Categorías para enfrentarnos cada vez a mejores jugadores a lo largo y ancho del mundo. Además, nos pone en primera plana el historial con nuestros orgullos y vergüenzas, como así también la cantidad de veces que ascendimos y descendimos.

Temporadas nos ofrece un estilo particular de estrés porque nos ofrece ambas caras de la moneda. La presión de estar a una victoria de ascender a una categoría nunca alcanzada, y también, la terrible sensación de estar a un punto de descender. Es común que baste un simple empate para mantener la categoría; en los últimos minutos de un partido en que nos vemos derrotados hacemos cambios ofensivos, apretamos el pad direccional para mandar a todos al ataque y en el último instante conseguimos el ansiado gol, más por fortuna que por juego. Gritamos con euforia y al instante apretamos de nuevo el pad direccional alocadamente en la otra dirección: ¡Todos atrás! Si nos queda un cambio, ponemos al rompetibias de turno para que nos controle el mediocampo y a aguantar los últimos minutos para volver a respirar.

Los últimos FIFA no dejan de maravillarnos y ofrecernos nuevos modos, llenos de innovaciones y dificultades. Esto atrae a millones de usuarios generando una comunidad cada vez más grande. Ya estamos preparados. Entrenamos duro siguiendo las indicaciones del preparador físico y el DT, probamos la beta, luego la demo, vimos todos los videos, trailers, novedades y más. La ansiedad llega a niveles extremos y esperamos la señal del árbitro para dar comienzo a uno de los deportes más lindos del mundo. De la mano del FIFA podemos ser los protagonistas. [i]

EA Showcase Argentina 2015

Antes que todos, por unos segundos

FUIMOS DE LOS PRIMEROS EN JUGAR FIFA 16, antes de su lanzamiento, en pleno mes de agosto. Electronic Arts una vez más tuvo su festichola en suelo nacional y trajo todos los juegos que piensa lanzar. Lo hace desde hace varios años. Se acerca a la prensa local en un grandioso evento y nos permite probar muchos de los títulos que van a salir en el año, y 2015 no fue la excepción. Fichineamos Star Wars: Battlefront, Minions Paradise, Plants VS. Zombies: Garden Warfare 2 y, por supuesto, FIFA 16.

Tal como el año pasado, la locación seleccionada para el evento fue el elegante Centro de Convenciones Dr. Arturo Frondizi, en Vicente López. Dentro se llevó a cabo el show, de esos que ya nos tiene acostumbrados EA. Gente del fútbol local, como el actual DT campeón, Diego Cocca y el Pichi Mercier, entre varios, estuvieron presentes charlando con los periodistas, tomándose fotos y pasándola bien. Obvio, ellos tampoco querían perderse la oportunidad de jugar al FIFA 16, en exclusiva.

El lugar es grande, muy grande. Una pantalla sobre el escenario mostraba conocidas imágenes de los juegos presentados. Cada sector fue decorado acorde al juego que se podía probar. Excepto el espacio de FIFA, que como estrella de la noche, dominaba el centro del establecimiento, dentro de una enorme pelota inflable.

Por Tomás García | @Zripwud





No fue fácil probarlo igual. Los jugadores tuvieron su ansiado momento cuando nosotros, la prensa, tenía que trabajar. En el momento que los muchachos de EA comenzaron la presentación, se escabulleron a jugar y aprovecharon la distracción. Nosotros, disfrutamos de la presentación en la que nos contaron todos los detalles sobre estos juegos, y principalmente, ahondaron en las nuevas características de FIFA, como el Draft Mode de Ultimate Team y la adición del Estadio Monumental de River Plate, recreado con un detalle alucinante.

Cuando terminó la presentación la multitud se dispersó a los varios rincones, y por supuesto, la fila más grande estaba en la entrada de la pelota inflable. La idea era jugar unos partiditos al menos, aunque días después ya tuviéramos pautadas varias horas de juego con el propósito de hacer esta revista, así que como buenos quemados viciosos, hicimos la cola.

Lo complicado vino después. Nos sentamos frente a la pantalla dentro del balón inflable, elegimos dos equipos y el árbitro virtual dio el primer pitido. Física más pulida, iluminación retocada, se ve muy bien. “Chicos, hay otros que quieren jugar también”, nos interrumpió una hermosa chica encargada del stand.

Seguimos igual... pero la suerte no acompañó. Nuestro amado gamepad, compañero de aventuras, nos falló. Fue triste. Miramos a la hermosa con ojitos de cachorro empapado. No había caso. Aún sabiendo que pronto íbamos a poder jugarlo con libertad, esa traición fue difícil de digerir. Nunca más podremos mirar directamente al pad direccional sin sentir los puñales de la traición.

A pesar de este traspié, el EA Showcase terminó como empezó, en una nota alta. Premios de alto calibre se repartieron entre un puñado de afortunados que salieron sorteados, como códigos para los juegos que todavía no salieron y hasta un bundle de PlayStation 4 con FIFA 16. Basta decir que conocemos personalmente al ganador de este último premio y sabemos dónde vive. En definitiva, fue una fiesta. Hubo autos veloces, increíbles cosplays, y fantásticos premios para los presentes. De verdad, la fiesta no podría haber sido más completa, y estamos orgullosos de haber podido formar parte una vez más de esta gran muestra de cómo la industria en nuestro país sigue creciendo.

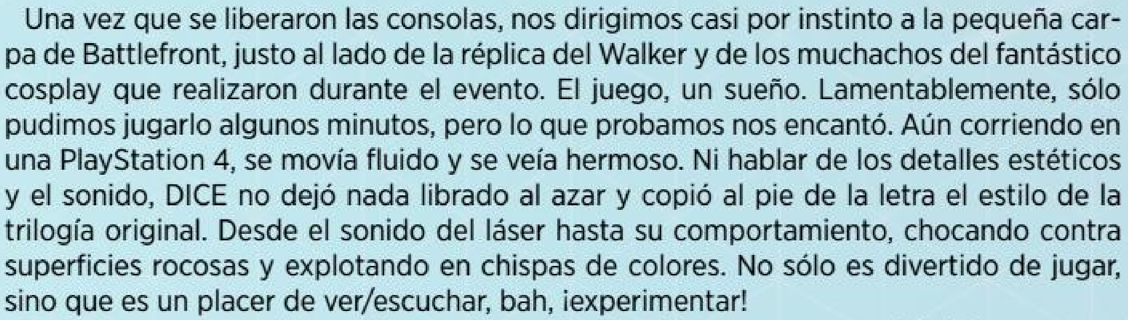
MIRROR'S EDGE CATALYST

La nueva aventura de Faith se hace esperar, pero pudimos tenerla cerca unos minutos, y nos dejó tranquilos porque el estilo de Mirror's Edge sigue intacto. Poco combate y mucho parkour para escapar de momentos candentes sin un rasguño.

Pero no quiere decir que no haya combate. El sistema fue rediseñado en su totalidad, se eliminó la opción de usar armas de fuego, y la heroína tiene más habilidades de combate cuerpo a cuerpo, para despachar a varios enemigos usando sólo su agilidad.

A diferencia del original, que estaba dividido en niveles, Catalyst es un mundo abierto, que ofrece más opciones y diversos caminos para llegar a un mismo lugar. Correr libremente por la distópica ciudad de Glass ya no es un sueño gracias a que DICE no renunció a su ambicioso proyecto y siguió metiéndole fichas. Cada vez falta menos para verlo en acción.





STAR WARS BATTLEFRONT

Una vez que se liberaron las consolas, nos dirigimos casi por instinto a la pequeña carpa de Battlefront, justo al lado de la réplica del Walker y de los muchachos del fantástico cosplay que realizaron durante el evento. El juego, un sueño. Lamentablemente, sólo pudimos jugarlo algunos minutos, pero lo que probamos nos encantó. Aún corriendo en una PlayStation 4, se movía fluido y se veía hermoso. Ni hablar de los detalles estéticos y el sonido, DICE no dejó nada librado al azar y copió al pie de la letra el estilo de la trilogía original. Desde el sonido del láser hasta su comportamiento, chocando contra superficies rocosas y explotando en chispas de colores. No sólo es divertido de jugar, sino que es un placer de ver/escuchar, bah, ¡experimentar!

En la demo nos tocó jugar durante la Batalla de Jakku, un punto crucial de la campaña de la Nueva República contra las fuerzas imperiales. El mapa es enorme, con combates terrestres y aéreos, altos cañones en donde los enemigos pueden esconderse y esperar el momento indicado para atacar. Lo hicieron, y muy bien, porque no logramos otra cosa más que morir sin honor. Si un juego en el que no parás de perder te saca una sonrisa enorme, está bien hecho.





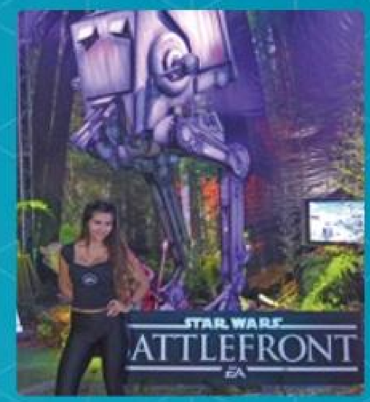












NEED FOR SPEED

El único de los nombres grandes que no estuvo para jugar, vimos un nuevo trailer y nos quedó claro que se viene un nuevo estilo de Need for Speed, recordando aquellas noches sin sueño del primer Underground. Todas las cosas que nos han mostrado hasta ahora nos mantienen con esperanzas de que la serie vuelva a sus años dorados.

Encarado por Ghost Games, el nuevo Need for Speed ofrecerá un mundo abierto amplio para explorar e interconectado para jugar con nuestros amigos de forma simple y rápida. Y al mismo tiempo, va a estar regido por una estructura narrativa que marca el triunfal regreso del FMV que tanto apreciamos en el pasado. El resto es puro misterio, pero confiamos en que este estudio, compuesto por 80% de ex-Criterion Games entreguen un producto de alto vuelo.











PLANTS VS ZOMBIES: MODERN WARFARE 2

Una de las joyas menos reconocidas que lanzó EA en los últimos años, este título promete ser aún más demencial que el original. Lo poco que pudimos probar nos gustó, mantiene el estilo hilarante y agrega más cosas. Nuevos modos de batalla, seis clases más y mucho contenido novedoso. No hay forma de que salga mal.



UNRAVEL

Una de las sorpresas de la última E3 estuvo presente, y volvimos a revivir las imágenes que nos dejaron tan grato recuerdo aquella semana en Los Angeles. "Unravel es un puzzle basado en la física. Yarny, su protagonista, está equipado con movimientos que le permiten usar su hilo de lana para interactuar con el ambiente." nos cuentan desde la desarrolladora. Con un hermoso arte y una propuesta novedosa, esperamos mucho de este pequeño gran título.

Y no es para menos, porque se las ingeniaron para darle más de una vuelta de tuerca a lo que parece una mecánica simple. Los puzzles empiezan siendo sencillos y fáciles, y terminan muy complejos. Parecería que va a haber mucha prueba y error involucrado en resolver estos desafíos, pero la estética ayuda a que esto no sea un problema.

Todos juegan FIFA...

Menos yo, que debo ser un amargo

POR ALGUNA CAUSA, RAZÓN O MOTIVO, en mi vida gamer le solté la mano al FIFA. ¿Por qué? No me acuerdo. Pero el juego fue sumando fanáticos y yo me quedaba en el tiempo, se agregaron millones de funciones adicionales, el juego en línea, las ligas, los puntos, monedas, el FUT... ¿Qué carajos es el FUT? ¿Sabés lo que se siente estar en una conversación de dos horas y sentirte un sin-brazos? Menos entiendo el FIFA, más los entiendo a mis viejos. Pero la pasión está ahí.

No es que yo sea el problema (porque no lo soy) sino que se vienen tiempos oscuros donde los juegos online para juntarse con amigos y "tirarse" unas partidas se me van a terminar apenas caiga en ellos la sombra del FIFA 16 y toda mi vida online gamer al cuerno. Miles de publicaciones en Facebook mostrando sus últimos goles, lo' pibe' comentando todo el día sobre el partido que jugaron la noche anterior o cómo están ascendiendo con el club. "¿Viste ayer el caño que hice?, rebotó en Muriel y casi de pedo entra... ¡pero no!" Me cago en Satán, me siento un marciano. No entiendo una goma de lo que hablan.

No puedo mentir, sólo se me ocurre de manera anticipada mandar a esta manga de nerds al noveno infierno. ¡EA te voy a demandar!, se vienen miles de horas de conversaciones en Skype de cosas que no entiendo, sean las 8 de la noche o las 4 de la mañana. ¡No lancen ese juego! ¡Devuélvanme a mis amigos!

A esto le tengo que sumar la pesadilla de que agregaron mujeres, o sea, ¿viste cuando en un juego de rol aparece un flaco con personaje de mujer? Eso, pero con mis amigos tratando de clasificar a lo que me imagino será "Matilda FC" o "Las Culisucias FC" y la lista se puede extender, pero apunto fuerte al nombre final de "Las Tilingas FC". Ya sé, me van a decir "¡Flaco, virgen, viejo choto, en vez de quejarte ponete a jugar FIFA!" La verdad detrás de esa vil acusación es que... ¡lo intenté! Y me encontré con un menú que no sabía qué hacer, para colmo arranca el juego y me manda a jugar un amistoso. ¿Querés usar los controles clásicos? No man, no jugué nunca en mi vida a esto, ¿de qué me hablás? Debe ser algo de River y Boca, y sale un partido con el Manchester ¿¡Qué carajos!?

Mientras tanto en el headset las puteadas: "¡DALE NICO, QUÉ ESTÁS HACIENDO, ENTRÁ AL CLUB!", para que diez minutos después me digan "¿En qué posición jugás? Ehm, no sé. ¿MID? ¿TOP? ¿MEDIC? No sé, negro, poneme un mago y termino como MDC que sería Mid de los pases en el fútbol, MiDCamper supongo. En vez de balas, entrego patadas a cualquiera que pase.

Pero más allá de toda esta odisea que me hizo sentir un gran despojo humano llegó el momento de jugar, estar ahí con amigos, riendo, pasándola bien, odiando al rival, porque a fin de cuentas de eso se trata, pasarla bien, gritar, odiar al otro porque sí. La locura del fútbol y esta pasión mundial que nos atrapa tiene muchos lados amargos pero todo se resume a que al final del día queremos ser parte del equipo, y si es con amigos, mejor. ¡Pero la próxima, hagan un menú para idiotas! Ganaste FIFA, Coins... ok. [i]





La historia de FIFA

El deporte más bello del mundo virtual

GENERA PASIONES Y ODIOS, PROVOCA LLANTOS Y RISAS, pero sobre todo, el fútbol tiene una cantidad de seguidores asombrosa. Qué otra cosa mueve un número ridículo de gente: los videojuegos. Era cuestión de esperar que el fútbol llegase al mundo virtual, celebrando el matrimonio perfecto con FIFA. En la década del 80' había ya varios juegos de fútbol -nuestros lectores más grandes (¿o debería decir, menos pequeños?) recordarán el famoso Kick Off, pero el verdadero batacazo futbolero en el mundo de los fichines llegó en los 90s. Específicamente en julio de 1993, con el lanzamiento de FIFA International Soccer.

La primera entrega del juego tenía una mejoría notable sobre sus predecesores: la vista isométrica, que a partir de allí fue adoptada de forma universal. Se lanzó para todas las consolas de la época (SNES, Genesis/Mega Drive, Game Boy, Game Gear e incluso Sega CD) y para PC, y como Electronic Arts nunca fue tonto, salió al mercado durante las navidades de ese año. En su primera entrega, el hijo de la Fédération Internationale de Football Association (juro por mi save game de Dark Souls que ese es el nombre real) sólo tenía equipos nacionales (selecciones, digamos) y no contaba con nombres reales. Fue un éxito rotundo en ventas, y mantuvo el primer lugar en la lista inglesa durante meses.

Tener la licencia de la organización futbolística mundial por excelencia tiene sus beneficios, y al año siguiente EA lanzó FIFA Soccer 95, entrega que traía equipos nacionales y muchos otros pertenecientes a diferentes ligas locales de primer nivel, y de Estados Unidos (no quiero parecer un mal tipo, pero ninguna nación que se refiera al fútbol como "soccer" debería ser tomada en serio dentro de los límites de dicho deporte). La Bundesliga, la liga brasilera, la Serie A de Italia, la Premier League inglesa y la primera división francesa son sólo algunas de las ligas dentro del juego. Sin embargo, si bien cada equipo era reconocible por su nombre y escudo, los jugadores que conformaban los equipos seguían siendo ficticios. Un detalle remarcable es que la entrega del 95 sólo salió para Sega Genesis y Mega Drive, y hasta la fecha sigue siendo el único lanzamiento NO multiplataforma de la serie.

Con la llegada del 3D vimos un cambio interesante. FIFA 96, además de estar en tres dimensiones en las versiones de PC, PlayStation y Saturn, fue el primero en incluir los nombres reales de los jugadores, además de marcar las posiciones cada uno, puntaje y opciones de personalización y transferencia dentro de cada equipo.

La siguiente entrega fue FIFA 97, que sumó la captura de movimiento, además de un modo de juego para fútbol de salón de 6 vs 6.

Por Joaquín Metz
@joametz







FIFA 98 trajo un detalle revolucionario para la época: finalmente la regla del offside estuvo bien implementada. Si jugaron al FIFA 97 en PC, recordar esto les va a sacar una úlcera. El tema es que durante muchísimo tiempo, si un jugador, el que fuera, estaba en posición adelantada y uno pasaba la pelota A CUALQUIER PARTE, el árbitro cobraba el fuera de juego. No importa si el pase era hacia atrás o si el arquero se la pasaba a uno de los centrales, si el delantero estaba adelantado lo cobraban. Era ridículo, aunque recordarlo nos genera un poco de nostalgia.

Para ser sincero, FIFA 98 marca un hito dentro de la licencia, porque también fue el primero que tuvo una canción oficial ("Song 2" de Blur), un modo de juego "Road to World Cup", inteligencia artificial mejorada y un motor gráfico remasterizado. ¿La frutilla del postre? En el pasado se solían diseñar dos tapas dependiendo la zona en la que el juego se fuera a vender (principalmente "Europa" y "todo lo demás"); FIFA 98 introdujo muchas más portadas localizadas: Estados Unidos, Reino Unido, Francia, Italia, Alemania y España recibieron su propia portada con los futbolistas renombrados de la época: Beckham, Maldini, Raúl y Möller, entre otros.

FIFA 99 trajo una mejora considerable en las animaciones, en especial la inclusión de movimientos faciales básicos. Además, traía más opciones de personalización, como la de crear nuestras propias ligas o copas y meter a cualquier equipo que se nos cante a jugar ahí.

En octubre de 1999 se lanzó FIFA 2000, que fue otro hito en la historia del juego. Y no por buenas razones. La competencia (Winning Eleven/Pro Evolution Soccer) lanzó un producto mucho más sólido al mercado ese año (una movida que se repitió varias veces después), y la apuesta de EA por un motor gráfico un poco más "caricaturizado" no rindió frutos. En realidad, el 99 fue un año complicado para el mundo en general: después de todo, se suponía que el sistema bancario mundial iba a colapsar y todos íbamos a morir en un apocalipsis generado por la incapacidad de las computadoras para modificar su calendario.

FIFA 2001 le dio rostros a los jugadores más famosos, escudos oficiales a la mayoría de los equipos reconocidos y vino con un modo online por primera vez. Además, fue el primer título de la franquicia en aparecer en la PlayStation 2.

FIFA 2002 trajo consigo una barra de fuerza para los pases y un manejo de la pelota mucho más parecido a lo que venía implementando Konami en su serie de Winning Eleven. Además, fue el último juego de la serie en tener a la selección japonesa como la Asociación de Fútbol Japonesa, debido a que los nipones le vendieron sus derechos a Konami. Ser local tiene sus ventajas.

FIFA 2003 fue el comienzo de la vuelta de la saga a su posición de líder. Incluyó jugabilidad totalmente nueva en materia de "free-style control" (que permitía al jugador tirar la pelota a espacios abiertos), un motor gráfico totalmente renovado, nuevos estadios, jugadores y camisetas. Además, incluyó el EA Trax por primera vez (un sistema musical exclusivo de EA que fue implementado de ahí en más). Un detalle particular es que la nueva portada del juego fue única, o sea que no tenía un jugador localizado para cada zona en la que se lanzó el juego. Incluía a Roberto Carlos, Ryan Giggs y Edgar Davids (aunque es cierto que en la tapa norteamericana Roberto Carlos fue reemplazado por Landon Donovan… "soccer", por favor).

FIFA 2004 es importante por un par de razones, pero principalmente porque fue el primero de la saga en incluir equipos latinoamericanos fuera de la liga Brasilera: Boca, River, el Toluca, América de México, Monterrey y los pumas de la UNAM. Además, tiene la mejor intro de cualquier juego de deportes jamás creada. PUNTO. Ronaldinho, Henry y Del Piero en la cancha del Newcastle tirando magia mientras dos helicópteros los iluminan con reflectores y suena "Red Morning Light" de Kings of Leon de fondo, simplemente maravilloso. En materia de jugabilidad, se implementó



un sistema de pases que permitía controlar dos jugadores a la vez durante un lapso de tiempo, para poder tener pases al hueco más precisos, y se agregaron muchos equipos de la segunda división de las ligas más importantes del mundo. En lo personal, me considero fan de esta implementación porque disfruto mucho de tomar un equipo de segunda y manipularlo para que ascienda a lo más alto de la primera división.

FIFA 2005 fue lanzado a principios de octubre en lugar de finales de mes (que era la fecha que solía usarse) para evitar colisión de intereses con FIFA Street (otro título paralelo de la serie) y tener el producto en el mercado antes que Pro Evolution Soccer 4 de Konami llegara a las tiendas. La mejora del modo Carrera es el principal cambio de esta entrega, sumado al sistema "first-touch", que básicamente eran combinaciones con el analógico derecho que nos permitían hacer jueguitos y trucos como los que vemos en la vida real.

El sistema pegó mucho y fue implementado en todos los FIFA siguientes.

FIFA 06 (dejamos de lado el "20" del principio) trajo una reescritura completa del código del juego, lo que significó grandes y positivos cambios de la jugabilidad. Se hizo aún más hincapié en el modo Carrera (que venía pisando muy fuerte) y se introdujo la mecánica de "química de equipo", que marca cuán bien se desempeñan determinados jugadores en presencia de compañeros afines.

FIFA 07 es muy parecido a FIFA 06, ya que luego de un cambio tan drástico en la estructura del juego los diseñadores se ocuparon de limar asperezas.

FIFA 08 introduce un modo de juego que nos parece increíble, "Be a Pro". Se trata de controlar a un único jugador durante toda su carrera, tanto en el campo como fuera de él. Es el primer título de la saga para la PlayStation 3.

FIFA 09 incluye la opción de jugar partidos 10 vs 10 de "Be a Pro" y un sistema de colisiones mejorado además de un modo online bien pulido. Definitivamente uno de los mejorcitos.

FIFA 10, FIFA 11 y FIFA 12 se basan en FIFA 09 y amplían la cantidad de contenido (nuevas ligas y estadios), no hay cambios llamativos en la jugabilidad. Sin embargo, FIFA 13, además de incluir a Lionel Messi en la portada, trajo mucho cambios relacionados con el juego: mejoras en la inteligencia artificial tanto de los atacantes como de los arqueros, control del balón casi total y pases que dejan de ser perfectos, lo que permite una inmersión mucho más lograda.

FIFA 14 trae muchísimas mejoras gráficas aprovechando el poder de la PlayStation 4 y la Xbox One, pero también en jugabilidad. Se presenta un nuevo modo de juego en el que dos jugadores pueden jugar una temporada para el mismo equipo de forma online. FIFA 15 es una entrega más pulida de su antecesor.

Ojalá este recorrido histórico sirva para aguantarnos las ganas de jugar FIFA 16 (que tiene fecha de salida para finales de septiembre). La nostalgia de recordar el camino vivido deja claro que FIFA no se trata de las mejoras gráficas o de los nuevos modos de juego, no se trata de las licencias o de los derechos... FIFA se trata de compañeros, de amigos, de sentarse a jugar fútbol (¿suena muy raro, no?) con una pizza de por medio y armar un torneo en el que todos comentan, todos pierden, todos ganan y, sobre todo, todos se divierten. [i]



Dominando el firulete

El arte de dejar en ridículo al oponente en pocos pasos

Por Tomás García
@Zripwud

BUENOS DÍAS ALUMNOS. ***En el día de la fecha dictaremos una clase muy especial. Una de esas que, si prestan atención, les será útil para el resto de sus vidas. Hoy vamos a aprender cómo sacar provecho total del sistema de dribbling de FIFA. Pero para que esta clase surta efecto, como la hipnosis, necesitaremos que estén con todas las luces prendidas y sigan al pie de la letra lo que decimos.***

Aunque parezcan cosas diferentes, el dribbling en FIFA es muy similar a la vida real, con la única diferencia de que en uno, se debe ser hábil con las piernas, y en el otro, con el pulgar de la mano. Y como en la vida misma, dominar las filigranas de FIFA requiere mucha práctica, no sólo para hacer el movimiento que queremos cuando queremos, sino también, para emplearlas en el momento justo y no quedar como peleles.

Con suficiente práctica, podemos hacer uso de estas habilidades en un partido, pero se precisan dos requisitos clave: automatización de los movimientos con el stick derecho, y más importante, saber en qué momento hacerlos. Mover el analógico derecho para cualquier lado y ver qué pasa no funciona; requiere práctica y la determinación de hacerlo como un recurso y no para presumir.

La Arena es el lugar indicado para empezar. Correteamos de acá para allá, jugueteando con el stick derecho, familiarizándonos con los pequeños movimientos. Por ejemplo, mover el stick derecho hacia un costado y después mover el izquierdo en la dirección en la que queremos salir, es simple y útil para empezar. El jugador amaga ir en una dirección y luego va hacia la que le indicamos con el analógico izquierdo. Se puede usar tanto quieto como en movimiento.

Una vez que tenemos las bases dominadas, es hora de entrar al menú de Movimientos Hábiles y empezar a ver qué es lo que nos interesa. Probar movimientos y practicar aquellos que nos salen más naturales o nos parecen más útiles para el partido. Estos suelen ser unos pocos, pero se los dejamos a ustedes para que vayan descubriéndolos. Los que requieren movimientos complicados son más que nada para presumir e impresionar a quienes están mirando. Recordemos que el fundamento del firulete es la eficiencia,





los movimientos del stick derecho deben ser simples y rápidos, si lo que hacen se parece más una Fatality de Mortal Kombat no va a funcionar.

La práctica en la Arena es importante para aprender y para mecanizar el movimiento, porque en la cancha no hay tiempo para pensar, tiene que salir rápido y sin titubeos. Una vez que practicamos y estamos cómodos con los movimientos, ¡es hora de llevarlos al campo de juego! No frustrarse es clave, porque esta es la parte más compleja: aprender el momento justo para usarlos. Más cuando se juega contra alguien cuyo timing y tácticas defensivas son desconocidas. Por favor, conozcan a sus jugadores. No intenten hacer estas cosas con el central de turno, porque van a terminar de forma espasmódica en el piso y con un gol en contra. Las filigranas sólo con jugadores de cuatro o cinco estrellas, porque aún con aquellos con tres no van a poder hacer la mayoría de los movimientos.

La roulette, famosa por Zinedine Zidane es probablemente el mejor movimiento de todos, porque es simple de hacer y en el momento adecuado funciona siempre. ¿Cuándo se aplica? Cuando estamos corriendo hacia el arco contrario y se acerca un defensor embalado en línea recta, justo cuando pareciera que vamos a chocar y perdemos la pelota, hacemos un giro 360° con el stick derecho, ¡y que pase el que sigue!

Pero como todo arte marcial (sí, ahora es un arte marcial) debe ser usado con responsabilidad. No queremos escuchar de peleas entre amigos porque uno dejó en ridículo al otro. Nada de eso. Como en Las Vegas, lo que pasa en la cancha, queda en la cancha. Y a la hora de transferir este conocimiento al prójimo háganlo con sabiduría y no se lo pasen a nadie que sospechen pueda usarlo para hacer el mal. Firuleteemos con respeto. [i]



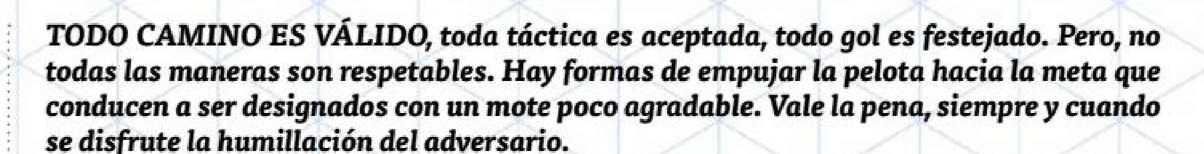




Los tipos de jugadores de FIFA

El FIFA, el vicio

Por Hernán Alvarado
Taituzz



TODO CAMINO ES VÁLIDO, toda táctica es aceptada, todo gol es festejado. Pero, no todas las maneras son respetables. Hay formas de empujar la pelota hacia la meta que conducen a ser designados con un mote poco agradable. Vale la pena, siempre y cuando se disfrute la humillación del adversario.

Su equipo acababa de dar una de las demostraciones más recordadas de fútbol de los últimos 20 años. Y Pancho Maturana, sin lucir sorprendido ante tamaña hazaña, pero orgulloso y emocionado tras el 5 a 0 de su Seleccionado, dejó una frase que explica la esencia del estilo: "Se juega como se vive."

El Estilo, aquello que nos diferencia, esa manera de hacer las cosas con el afán de conseguir nuestros sueños, ese conjunto de detalles capaz de delimitar la cosa más bella, así como el plan malévolo más siniestro.

El FIFA no puede escapar a esta búsqueda de estilo, es un mandato superior lo que nos obliga a seguir un camino, para algunos lleno de fútbol, diversión y honor. Para otros lleno de patadas, triquiñuelas y quejas. Es así, hay para los dos lados, como en la vida: el que propone y el que espera, el que suma y el que resta, el paciente y el atolondrado. El abanico de repertorios que podemos encontrar en una reunión de FIFA 16, entre amigos, es inacabable. Y ni hablar, si estamos hablando de una liga personalizada, formato ida y vuelta con reglamento interno y con algún premio designado. Porque ahí, por los puntos, es donde se manifiesta el estilo en su forma más real.

El Tiracentros: ¿Cómo no empezar por él? Espécimen de lo más repudiable, sólo capaz de realizar más de tres pases seguidos, si este último conduce a los wines de la cancha. Es una lástima que la gente de EA no incluya la estadística de "Centros al área". Cabe destacar que normalmente este ser se personifica en jugadores que no tuvieron contacto con una pelota real en sus vidas y desconocen que el calificativo "tira centros" es de los más bajos a obtener.

El Pesificado: Hace más de cinco que FIFA es el rey indiscutido del juego de fútbol. Aún así, cada tanto, nos encontramos con este individuo. Muchos han tratado de aconsejarlo, de guiarlo, sin suerte. Sigue jugando "al otro". Se lo respeta, puesto que de gustos no hay nada escrito. Pero resulta intolerable escucharlo durante el partido comparando que "ese" juego esto, que "ese" juego aquello. Afortunadamente, es una especie en extinción.

El Anfitrión: Su casa, su consola, sus reglas. Así nomás, y sin ningún tipo de consideración democrática. El anfitrión es capaz de cualquier artilugio con tal de conseguir un poco de ventaja sobre sus adversarios. Su joystick, su lugar en el si-

llón, el player uno, la condición de local y el derecho a ser el primero en elegir al Bayern Münich.

El Estratega: Diez minutos por reloj es lo que puede demorar en empezar un simple amistoso al enfrentarnos ante este espécimen. De dedos veloces, es capaz de encontrar menús que jamás hayamos visto, va jugador por jugador configurando su tendencia al ataque y su modalidad de presión. Un maestro a la hora de hacer perder la paciencia a sus rivales. Si termina el partido sin hacer los tres cambios siente que no cumplió con su deber.

El Tribunero: Gran perdedor en la modalidad "ganador queda en cancha". Vive los partidos de sus amigos como la final de la Libertadores. Sus gritos reclamando una bomba con destino de arco o una pirueta imposible son difíciles de ignorar. Podría decirse que condiciona psicológicamente a los participantes obligándolos a tomar las decisiones más desacertadas.

El Niubi: Extraño ser, parece haber vivido la mayor parte de su vida en lo profundo del Amazonas, sin acceso a dispositivo electrónico alguno. No sabe ningún botón, si quiere patear al arco tira el centro, si quiere pausar entra en el menú de la Play. Es el momento ideal para dejar el joystick de lado y delegar la responsabilidad de bancarlo a alguien más.

El Pro: No hay video en YouTube que no haya visto, no hay amague de cinco estrellas que no haya intentado. Suele encontrárselo online, su repertorio es inigualable, piruetas, pases en profundidad, bombazos, amagues con el arquero, más piruetas. Su inalcanzable nivel, es capaz de transformar a la mayoría de sus rivales en "Tiracentros".

El Fan del Barcelona: Su afán por respetar el estilo del equipo de Messi lo ha traicionado. Creyendo que su fútbol es total, traslada sin cesar el balón desde el número 8 hasta el número 11 pasando por el doble 5, los dos centrales y el arquero, de hacer falta. ¿El 9 tiene la jugada servida para rematar? No, está afuera del área, volvamos a empezar.

The Punisher: Consciente de sus limitaciones en la creación, al castigador sólo lo motiva una buena repetición de Mascherano revoleando por los aires a CR7. No duda en festejar la roja. Algunos especímenes de este tipo han desarrollado la extraña capacidad de poder hacerlo sin que la IA de nuestro árbitro de turno asigne castigo alguno. Esto lo convierte en un peligroso adversario, sobre todo en un torneo largo con posibles lesiones.



El Imán: No hay explicación posible que nos deje satisfechos a la hora de analizar la cantidad de rebotes que este individuo puede capturar por partido. Con una estadística de 90/100 en Rebotes capturados su potencial es inigualable. El Imán es y será uno de los peores adversarios, está alineado con los planetas y contra eso no hay mucho que hacer.

El Charlatán: ¿Quién dijo que los partidos se ganan dentro de la cancha? La frase justa puede sacar de quicio a cualquiera, la charla indicada puede desviar la concentración los segundos necesarios para quebrar la defensa. Licenciado en manipulación, su meta en conseguir el dominio psicológico del partido y desestabilizar al contrincante, aún recurriendo a las temáticas de carácter más personal de la vida íntima de su rival.

El Mágico: Su sinfín de piruetas, sólo es comparable al sinfín de movimientos que es capaz de hacer con el pulgar derecho sobre el stick. La utilidad y el timming de la pirueta no está en discusión, hacerla es lo que cuenta. Si puede eludir a un rival con ella, mejor. De demostraciones efusivas, se lo ha visto soltar el control y dejar la habitación luego de un caño azaroso, que por supuesto, se adjudica como intencionado. La diferencia entre éste y el Pro, es que el Mágico usa sus firuletes como recurso.

La lista sigue, pero no faltará oportunidad para completarla. Lo importante es ser coherente con el estilo propio, y por qué no, saber recurrir el centro oportuno que nos haga alcanzar la gloria. ¡Que viva el fútbol! [i]

MOKI VS. FIFA

Dos pies izquierdos más diez pulgares izquierdos

Por Sebastián Di Nardo | Moki
@mokirrompibles

FUI, SOY Y SERÉ UN QUESO, cuando de fútbol se trata. Un queso de los peores quesos que existen. Ese queso que nadie quiere porque tiene gusto a nada, no tiene agujeros y ni siquiera se derrite. Un talento que jamás va a manifestarse, porque simplemente no existe. Mi plan es claro, utilizar la táctica de Homero Simpson aprendiendo de los que saben para redimir mi oscuro pasado futbolístico.

Cursaba el secundario en el Benito Nazar, y el deporte preferido para las clases de gimnasia era, sí, el fútbol. Para mí era una pesadilla porque yo era distinto al resto de los chicos. Era un alumno pasable, dibujaba muy bien y me encantaban los fichines, pero de fútbol nada. Esas cosas se llevan genéticamente o te las transmite tu viejo. Mi papá es publicitario, y jugando era capaz de bajarle los dientes al referí de un pelotazo. Claramente no heredé el placer ni la habilidad por este hermoso deporte. El colegio tampoco ayudaba. No enseñaban a jugar el deporte que se supone que todos los argentinos dominamos y eran bien conscientes de que tenía dos pies izquierdos.

En los partidos, los capitanes elegían a sus compañeros y el pequeño Moki siempre quedaba para el final. Yo era el clavo, el lastre. En la cancha hacía todo lo humanamente posible para no ser odiado. Me ponían en la defensa y me decían "que no pase nadie". Cuando alguien venía, lo paraba sin importar el costo, que casi siempre era un penal o un tiro libre. Una vez lastimé a un delantero y a partir de ese momento cuando me veían venir, me tiraban un pelotazo, fuerte, de esos que pican. Empecé a tenerle miedo a la pelota hasta que una me dio de lleno en la cara. Ahí el miedo se convirtió en pánico y hasta inventaba dolores (algo que en mi condición de hipocondríaco era fácil) para no jugar. Así fue como decidí no upgradear mi condición de pésimo futbolista. Me rendí. ¡Mafangulo!



El nacimiento de un amor no correspondido

Llegaron los juegos de fútbol. Tarde, pero llegaron. Lo cierto es que dejé entrar el deporte virtual en mi vida, porque si uno quería compartir con amigos era el paso lógico. Te juntás para una picadita y sale un partidito en la play. De ahí al FIFA 11 hubo un paso. Antes hubo otros, pero como las novias, fueron amores pasajeros. FIFA llegó en ese momento para quedarse, para ser mi novia futbolística, o por lo menos la novia por la que iba a pelear.

Mi romance con FIFA, hizo lo que el colegio debería haber hecho, llenó espacios vacíos en mi cerebro con respecto al reglamento.

Con la inclusión de los clubes argentinos, la fiebre me pegó más fuerte. Hice un jugador con mi cara y lo puse a jugar en River. Gané campeonatos en modo fácil, pero al subir el nivel de dificultad la cosa se me complicaba. Y el horror se hizo presente cuando enfrenté contrincantes en la vida real.

En la E3 2014 jugamos mano a mano en el Booth de EA, con Augusto Finocchiaro Preci, para probar FIFA 15 y el resultado fue patético. Él era el Neo del FIFA, hacía piruetas que yo desconocía y se escapaba al pelotón de defensores, como el jabón se



nos escapa de los dedos en la ducha. Nunca llegaba a alcanzarlo y quedaba mano a mano frente a mi arquero, que parecía haber tomado un bidón de agua con Valium.

Llegué a casa y practiqué con la versión anterior todo lo que pude. No quería ser un blanco TAN fácil. Como quien va al gimnasio, hacía mis 30 minutos de práctica reglamentaria, dos veces por semana si podía. Pero para hacer bien los ejercicios se necesita un profesor, que yo no tenía. Me autoconvencí de que había mejorado y desafié a Alfredito (el conocido youtuber) en un evento de pre-lanzamiento. El desafío nunca llegó a concretarse y en su lugar, Carlos (uno de mis socios) me llenó de pelotazos. Mi castillo de confianza se convirtió en un castillo de naipes que acababa de desmoronarse.

Poco tiempo después volvieron los desafíos en el evento de lanzamiento de FIFA 15, y después de hacer algunas notas para Geekye, el programa de CN23, bebí algunas copas de más. Esas copas extra me aflojaron la lengua y empecé a desafiar una vez más a Carlos, y a Alfredito.

Alfredito aceptó el desafío y el referí virtual dio arranque a mi peor actuación futbolística de la historia. De entrada, salí corriendo y metí un gol que grité desaforado. Alfredito reía y comprobé con horror que el arco al que había pateado era el mío. Acababa de meter un gol en contra. Claro, me había excedido en copas y mi contrincante estaba lúcido y overclockeado por varios vasos de Coca-Cola. Él estaba tomando combustible para los reflejos y yo un miorrelajante. Mientras me agaché a poner el trago fuera de mi alcance, metió otro gol.

Entré en trance, junto con mis jugadores. La sensación era devastadora, como cuando Brasil recibía la paliza en el Mundial, y de local. El partido recién empezaba y ya estaba dos goles abajo. Soy un guerrero y trato de pelear hasta el último minuto, pero con mi escasa habilidad era un resultado difícil de revertir. Fui el hazmerreír. Mi arco era un colador roto, pasaba el agua y también los fideos. Me retiré abatido como Homero, cuando fue humillado por Bart en el arcade de boxeo. Tal vez debía seguir sus pasos y buscar a alguien que me enseñe, alguien que sepa de verdad. Alguien como Francisco “Patan” Sotullo.

Llegó la E3 de este año y volvimos a repetir el desafío con Augusto, pero esta vez con FIFA 16. Mi actuación no fue la mejor, pero logré meter un gol y la diferencia no fue TAN abultada. Está claro que esta nueva versión me beneficia y planeo aprovecharla.

Mientras busco a “Patán” en el Showcase de EA pienso que tal vez él pueda revertir mi bochornoso pasado futbolístico. Tal vez él pueda, al menos virtualmente, convertirme en un jugador picante. Tal vez él pueda operarme de los dedos, porque cuando juego siento que son tan rústicos que todos podrían ser pulgares. Sí, eso debe ser... tengo 10 pulgares izquierdos. [i]

Por Santiago Figueroa | Morton
@codigomorton



Mucho gusto, micos

¿CÓMO, NO NOS CONOCEN? [IRROMPIBLES] es la revista de videojuegos más importante de la Argentina, pero no sólo eso, también somos un portal web de noticias referente en la industria y los principales protectores de la humanidad. Sí, nos mandamos la parte. Desde [IRROMPIBLES] los mantenemos informados acerca de todas las novedades en videojuegos, cultura gamer y otros asuntos relacionados que son de interés para nosotros y para ustedes, como cine y tecnología.

Luego de 25 números bimestrales ininterrumpidos, disponibles en los kioscos de revistas, nos vimos forzados a hacer una pequeña pausa, como esa que hacemos siempre para abrir la heladera antes de empezar un nuevo nivel.

Esto que tienen en sus manos es una edición especial, pero ojo, además de hacer revistas seguimos compartiendo nuestras locuras desde el sitio web, www.irrompibles.net. Ahí también tenemos el viejo y glorioso foro que todavía tiene actividad. Además, estamos en Facebook, en Twitter, y en todos lados donde nos dejen asomar el hocico. Y esto es la punta del iceberg: ¡tenemos mucho planeado para abrazar esta nueva etapa digital de una vez!

Porque somos más que un cúmulo de hojas de papel, o una porción de código alojado en algún servidor oscuro: somos una comunidad, somos un club de amigos, somos una forma de ver los videojuegos. Mutamos, cambiamos de piel, nos adaptamos, pero siempre estamos, porque respawnear y volver con más fuerza es lo mejor que sabemos hacer. ¿Para ustedes, la pasión es el fútbol? Para nosotros, es hacer esto.

Así que si ya nos conocen, o si nos tienen bastante vistos, no importa: nos presentamos de nuevo. Hola, somos [IRROMPIBLES]. Y siempre, siempre lo seremos. Encantados de conocerlos. [i]



EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]

DIRECTOR GENERAL Durgan A. Nallar
DIRECTOR Sebastián Di Nardo
DIRECTOR DE ARTE Rafael A. Zabala
DIRECTOR DE TECNOLOGÍA Ing. Pablo N. Salaberri
DIRECTOR COMERCIAL Carlos Pollastri
JEFE DE REDACCIÓN Tomás García
SECRETARÍA DE REDACCIÓN
Cecilia Barat, Santiago Figueroa

ESCRIBEN Y COLABORAN
Hernán Alvarado, Sebastián Calo, Jonatan Cisterna, Nico Córdoba, Sebastián Di Nardo, Santiago Figueroa, Tomás García, Juan Lomanto, Mario Marincovich, Joaquín Metz, Gastón Morales, Hernán Panessi, Nicolás Pollastri, Lucía Velarde Mulligan.

FOTOGRAFÍA
Víctor Dylan
Sol Neuendorf

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
Adidas, Argentina Game Show, Boca Juniors, Compumundo, Cultura Geek, Electronic Arts, ESWC, FestiGame, Garbarino, LocalStrike, PlayStation, Punto.Gaming, River Plate, Swatch, Temporada de Juegos, TyC Sports.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Sergio Agüero, Fernando Carolei, Edinson Cavani, Natalia Cina, Rocío Conde Noriega, Jonatan Cisterna, Pablo Dubilet, Sebastián Enrique, Augusto Finocchiaro Preci, Christian Nieva, Francisco Llorente, Héctor Sánchez, Leonardo Salinas, Martín Sanseverino y a todos los que hacen FIFA.

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 5 ESPECIAL FIFA 16 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Ejemplar de distribución gratuita. Prohibida su comercialización. Versión electrónica disponible en www.irrompibles.net. Los artículos publicados son responsabilidad de sus autores. Esta edición se terminó de hacer en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina, en octubre de 2015.

WWW.IRROMPIBLES.NET





EL FÚTBOL ES PASIÓN

- ¡TODO SOBRE FIFA 16!
- PRO PLAYERS
- FIFA ULTIMATE TEAM
- LIO MESSI VS PELÉ
- SEBASTIÁN ENRIQUE A FONDO
- SELECCIONES FEMENINAS DE FÚTBOL
- LA HISTORIA DE FIFA
- LA MÚSICA DE FIFA
- ¿QUÉ TIPO DE JUGADOR SOS?
- DOMINANDO EL FIRULETE
- EA SHOWCASE ARGENTINA 2016
- ¡Y MUCHO MÁS!



easports.com

EDICIÓN LIMITADA
DE DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA.

VERSIÓN DIGITAL EN IRROMPIBLES.NET